

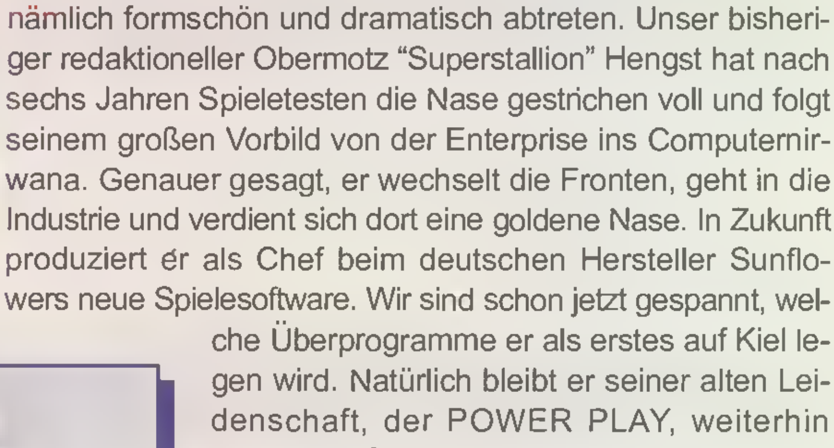
4/95 DAS MEISTGELESENE COMPUTERSPIELE- UND MULTIMEDIA-MAGAZIN
POWER PLAY
DM 6,50
öS 50,-/sfr 6,50
Lit. 8400/hfl 8,-
dkr 35,-/fmk 32,50
MAGNA MEDIA
4 391054 206507 04
100% PC
Super Karts
Mit Virgins Turbo-Flitzern über die Ziellinie
Test:
• Gadget • L-Zone
• Flight Light
• Bolo • Bureau 13
• Psycho Pinball
Imagina
Die e
Show
Las
Die b
Konvertierungen im Test
Großer Design-Wettbewerb:
Klik & Play
cht mit
l gewinnt
e Reise
nach Florida

intern



Weitz, kurz vor der Krönung: "Ab jetzt wird mir jeden Tag dreimal gehuldigt, Untertanen!"

All Good Things...

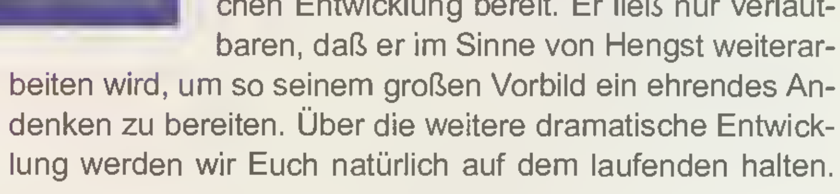


◆ Was Captain Kirk kann, das können wir schon lange – nämlich formschön und dramatisch abtreten. Unser bisheriger redaktioneller Obermotz "Superstallion" Hengst hat nach sechs Jahren Spieletesten die Nase gestrichen voll und folgt seinem großen Vorbild von der Enterprise ins Computernirwana. Genauer gesagt, er wechselt die Fronten, geht in die Industrie und verdient sich dort eine goldene Nase. In Zukunft produziert er als Chef beim deutschen Hersteller Sunflowers neue Spielesoftware. Wir sind schon jetzt gespannt, welche Überprogramme er als erstes auf Kiel legen wird. Natürlich bleibt er seiner alten Leidenschaft, der POWER PLAY, weiterhin freundschaftlich gewogen und wird bei uns über seine Erfahrungen in der harten Geschäftswelt berichten.



"Nein, ich will doch nicht!" Ex-Kollege Hengst packen letzte Skrupel

Nachfolger des Hamburger Hengstes wird seine bisherige rechte Hand Volker "The Redman" Weitz. Jungredakteur Weitz, der zur Zeit durch kostspielige Managerschulungskurse im Tessin auf seine verantwortungsvolle Aufgabe vorbereitet wird, war noch zu keinem Kommentar ob dieser für ihn erfreulichen Entwicklung bereit. Er ließ nur verlautbaren, daß er im Sinne von Hengst weiterarbeiten wird, um so seinem großen Vorbild ein ehrendes Andenken zu bereiten. Über die weitere dramatische Entwicklung werden wir Euch natürlich auf dem laufenden halten.



Lieber Michael, eine rosige Zukunft wünschen Dir
Sönke, Frank, Knut, Pete, Henrik, Ulli, Manfred, Marion, Kathi, Conni, Catharina, Sandra und Volker

Mit erwartungsvollen Grüßen Euer

Power-Play-Team

4/95



Da lacht das Auge: Das japanische Gadget ist etwas für Computer-Ästheten **Seite 34**



Seite 26 Den Gewinner unseres Design-Wettbewerbs schicken wir auf eine Weltreise

Aktuell

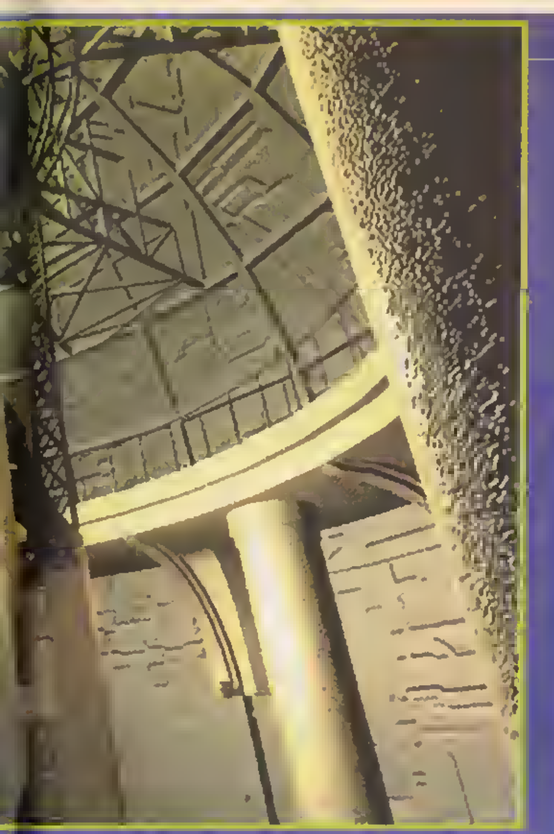
Thema

Test



Seite 12 Blub-Blub: Der zweite Teil von Microprose UFO-Epos spielt unter Wasser

◆ 4/95 ◆





Seite 100 IMAGINA 95: Die europäischen Computerkünstler trafen sich in Monte Carlo

Wettbewerb

Rubriken



POWER SERVICE

Mit Vollgas über die Ziellinie: In Virgins Super Karts röcheln die Motoren Seite 30



NEWS

3D-Bilder I

Nicht ganz neu ist die Idee von Psygnosis, einen Generator für die erstaunlichweise noch immer beliebten Wabbelbilder zu entwickeln. Etwas einfallsreicher ist da die Idee, ältere Spiele wie Lunar Lander auf stereoskopische Art neu aufzulegen. Damit dieser Schock nicht zu unerwartet für unser Kleinhirn kommt, dürfen wir uns in verschiedenen Steigerungsstufen an die neue Bilderwelt gewöhnen. Nachdem nämlich auch die bewegten Stereogramme ohne größeren bleibenden Schaden überlebt haben, kommt ganz zum Schluß der cerebrale Overkill. Drei Klassiker unter den Computerspielen, unter ihnen der seinerseits beliebte Lunar Lander, dürfen wir uns jetzt zu Gemüte führen. Der cerebrale Overkill ist also vorprogrammiert. Gott sei Dank ist weiland Neil Amstrong von solchen Problemen verschont gewesen. *ps*

Musikalisches Zwischenspiel: Hier hängt der Himmel mal nicht voller Geigen

Cerebraler Overkill: Lunar Lander als Wabbelspiel

Wir stricken uns ein Stereogramm: Stereoworld von Psygnosis

Name:	Stereoworld
Hersteller:	Psygnosis
Erscheinungs-: termin	1. Quartal '95

3D-Bilder II

Natürlich läßt sich der Hauptanbieter jener Programme nicht den Schneid abkaufen. Mit gleich drei neuen Titeln unter der Rubrik *Das Magische Auge* versucht die Ars Edition, sich gegen die Konkurrenz durchzusetzen.

Mit *Magic Motion* kann man sich eine Reihe von dreidimensionalen Filmchen anschauen, während *Win Magic* eine kleine Werkbank ist, um aus fertigen oder zu ladenden Bildern jene beliebten Raspel-Mosaike zu machen. *Magic Visions* wiederum ist so etwas wie eine Compilation für Neueinsteiger. Hier wird alles über die Entstehungsgeschichte der Stereogramme erzählt. Und wer bis jetzt immer noch nicht in der Lage gewesen ist, überhaupt etwas zu sehen, darf wieder Hoffnung schöpfen. Eine überaus detaillierte Gebrauchsanleitung zum Einschielen in den dreidimensionalen Raum wird gleich mitgeliefert. *ps*



Magic Visions: Dreidimensionale Lehrstunde von Ars Edition

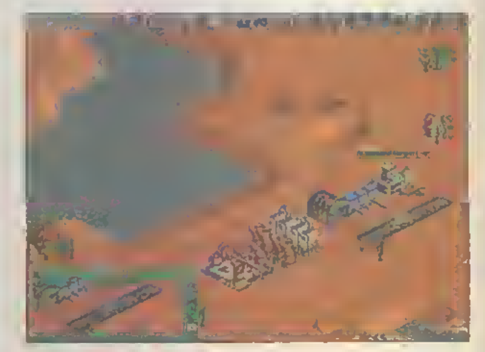
Magic Motion: Dreidimensionale Illusionsbilder in Bewegung

Name:	Magic Visions Magic Motion Win Magic
Hersteller:	Ars Edition
Erscheinungs-: termin	1. Quartal '95

Lost in Space

Für Freunde der gediegenen Wirtschaftssimulation hat Microprose in der nächsten Zeit ein interessantes Up-Date parat: Mit dem *Transport Tycoon World Editor* dürft Ihr Euch bald nicht nur Eure eigenen Städte, Flüsse und Landmassen entwerfen. Unter dem Menü "Game Options" wartet auch ein ganz besonderes Schmankerl auf Euch: *Transport Tycoon* zieht auf den Mars! Nicht, daß sich grundlegend irgendetwas am Spieleprinzip geändert hat. Aber das Design der Häuser und Industrieanlagen ist so putzig, die Flugvehikel sind so abgedreht geraten, daß man jetzt wirklich vor der Qual der Wahl steht. *ps*

Name:	Transport Tycoon World Editor
Hersteller:	Microprose
Erscheinungs-: termin	2. Quartal '95



Transport Tycoon World Editor: Wir erobern den Mars


1 + 1 = 4000.
Der neue BJC-4000. Farb- und S/W-Drucker in einem.
Exzellente Farbdrucke inkl. reinem Schwarz auf einer Vielzahl von verschiedenen Medien.
Hohe Geschwindigkeit durch die 136 Düsen des Farbdruckkopfes.
720 x 360 dpi mit der High-Capacity-Schwarzpatrone*.
5 Seiten/Min. durch die 128 Düsen der High-Capacity-Schwarzpatrone*.
I print it my way
Canon BJC-4000 News
Play it again and again and again ...
"One More Time".
The real Wurlitzer
ein echter Sachse
© Canon Deutschland GmbH, Marketing Drucker
Infos/Musterausdruck
0 21 51/34 95 66
Der neue BJC-4000:
für alle Druckaufgaben.
Beim neuen BJC-4000 haben Sie die Qual der Wahl. Denn der BJC-4000 hat das innavative, kinderleicht zu handhabende Bi-Druckkapf-System. Ein Farbdruckkapf inkl. reinem Schwarz sargt für brillante Farbausdrucke. Der auf Wunsch erhältliche High-Capacity-Schwarzdruckkapf* meistert die alltäglichen Textaufgaben mit bis zu 5 Seiten/Minute und einer Aufläsung van bis zu 720 x 360 dpi. Mit seinen geringen Abmessungen (nur wenig mehr als ein DIN-A4-Blatt), seinem flüsterleisen Geräuschpegel und der europaweiten Garantie ist der BJC-4000 der ideale Drucker für zu Hause oder fürs Büro. Nach mehr erfreuliche Details verraten wir Ihnen gerne. * Option
„One More Time"–The Real Wurlitzer – mit freundlicher Genehmigung: Deutsche Wurlitzer GmbH, Stemwede
Schweiz: Walter Rentsch AG, Geschäftsbereich Wiederverkauf, Industriestr. 12, CH-8305 Dietlikon, Tel.: 01/8 35 68 00, Fax. 01/8 35 68 60; Österreich: Canon Gesellschaft mbH, Oberlaaer Str. 233, A-1100 Wien, Tel.: 01/68 36 41-405, Fax: 01/68 36 41-774
Canon
MAN VERSTEHT SICH BESSER
Canon Deutschland GmbH, Europark Fichtenhain A10, 47807 Krefeld
Telefon: 0 21 51 / 34 95 66, Telefax: 0 21 51 / 34 95 99
Canon Inc.



Alpträume

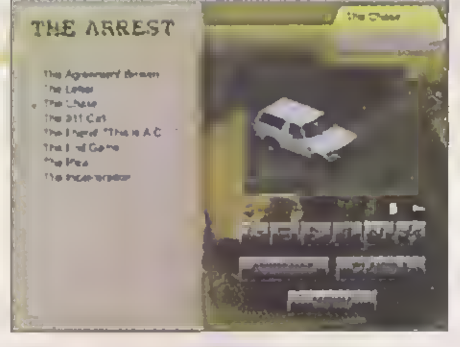
Hansrudi Giger, Schweizer Monstermacher mit Hang zum Surrealen, hat wieder zugeschlagen. Nachdem der Künstler bereits vor einigen Jahren seine Fingerfertigkeit auf diversen Plattencovern unter Beweis stellte und mit *Alien* einen künstlerischen Langzeiterfolg hatte, bastelte er jetzt für Cyberdreams einen Bildschirmschoner zusammen. Die kalifornische Softwareschmiede, die schon seit einiger Zeit unter dem guten kalifornischen Wetter zu leiden scheint (keine Firma braucht zum Fertigstellen ihrer Produkte mehr Zeit als Cyberdreams), macht wohl ihre jahrealte Drohung wahr und beglückt uns jetzt mit einem Giger-Bildschirmschoner. Interessant dürfte auch sein, daß Harlan Ellison eine kleine Kurzgeschichte beigesteuert hat – was übrigens auch ein kleines Wunder ist, denn sein Adventure "For I Have No Mouth But I Must Scream" dürfte auch bald im Guinness-Buch der Rekorde unter der Rubrik "längste Produktionszeit für ein PC-Spiel" geführt werden. *ps*

Alien und kein Ende: Von diesem Erfolg wird Giger wohl noch im hohen Rentenalter zehren

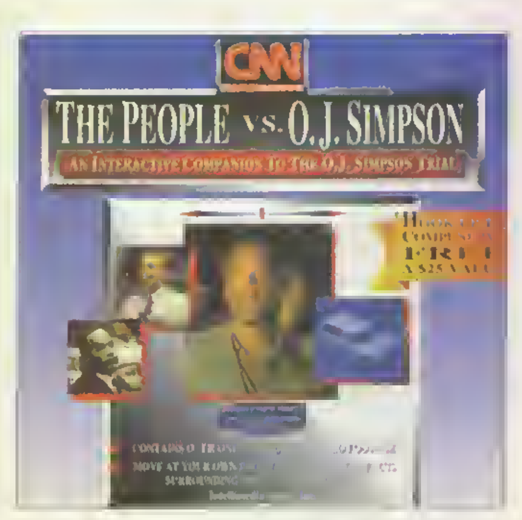
Name:	H.R. Giger Screensaver
Hersteller:	Cyberdreams
Erscheinungs-termin	2. Quartal '95

Hang 'im High!

O. J. Simpson und kein Ende. In den USA ist dieser Prozeß der Glücksfall schlechthin für die Informationsindustrie, zumal in den Verhandlungen auch Kameras zugelassen sind. Man stelle sich das einmal so vor: Ein schauspielernder Franz Beckenbauer bringt seine Frau um und liefert sich mit der Polizei eine reißerische Verfolgungsjagd durch Kitzbühel. Mit diesem Vergleich ist auch nicht annähernd geschildert, was die amerikanischen Massen antreibt, sich in dieses Thema zu verbeißen. Wahrscheinlich ist es der Reiz, endlich mal Zeuge zu sein, wie das Privatleben eines Hyper-Idols minutiös auseinandergenommen wird. Ein klassischer Hollywood-Schinken, mit einem Star in der Hauptrolle. Was dem Publikum wohlmöglich noch mehr Schauer den Rücken runterlaufen läßt, ist die Wahrscheinlichkeit, daß der Held diesmal doch der Böse ist. Für alle, die NBC-Super Channel bzw. CNN nicht über Kabel oder Satellit empfangen (und somit nicht mitreden können), hat Ted Turner von Cable News Network eine CD-ROM mit dem Titel *The People versus O. J. Simpson* auf den Markt gebracht, mit dem man vor dem PC noch einmal den ganzen Fall aufrollen kann. Man ist sozusagen Jury, Richter und Staatsanwalt in einem. Bleibt nur die Frage, ob O.J. am Umsatz oder nur am Gewinn beteiligt ist. *ps*



Live aus Hollywood: Die berühmte Verfolgungsjagd

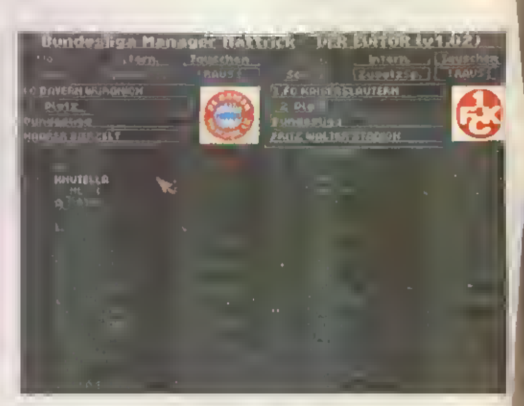


Wir holen uns den Prozeß ins Haus: O.J. Simpson und kein Ende

Name:	The People vs. O. J. Simpson
Hersteller:	CNN Interactive
Erscheinungs-datum	1. Quartal '95

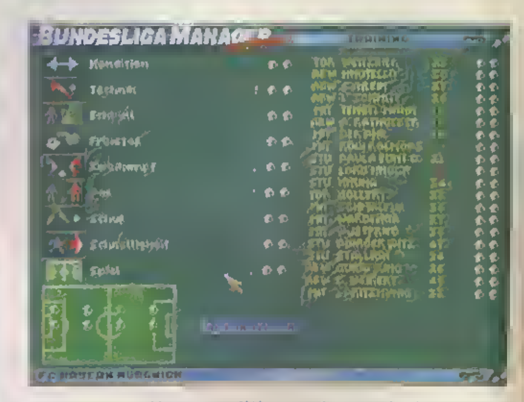
Der Stützer

Jetzt gibt es ihn, den *Bundesliga Manager Hattrick Supporter*, das lang ersehnte Add-On zum *Bundesliga Manager Hattrick* von Software 2000. Was könnt Ihr damit machen? Zum ersten ist ein Update enthalten, das Euch die neuen Mannschaften und Namen installiert, wie sie für die diesjährige Saison gebräuchlich sind, und eventuelle Bugs eliminiert. Als zweites gibt's "eddi", den Editor, mit dem eigene Mannschaften und sogar individuelle Wappen entworfen, Namen geändert und Spieler manipuliert werden können. Dabei werden auch die Trikotfarben geändert oder es darf zwecks Wappentausch eine LBM-Datei importiert werden. Zusätzlich zum eigentlichen Supporter gibt's das "BMH Profi Pack" inklusive CD. Das Buch enthält wichtige Tips, einige Vorschläge und Demos auf der CD und macht aus Euch, wenn Ihr wollt, einen Fußballkönig. Fans müssen also zuschlagen und ihren *Bundesliga Manager Hattrick* ausbauen – bei allen anderen tut's die gut alte Sportschau auch. *kn*



Welcher Name darfs denn sein? Aus welcher Nation soll der Spieler stammen?

Name:	BMH Supporter
Hersteller:	Software 2000
Zirka-Preis:	50 Mark



Aufbereitet: Unsere editierte Mannschaft wurde ins Original importiert



Golfers Traum

Fairways to Heaven ist genau das, worauf jeder Amateur und Profi gewartet haben dürfte: Von allen Golfplätzen der Welt wurden die schönsten Löcher zusammengetragen und zu einem einmaligen Parcours zusammengestellt. Und damit die ganze Spielerei nicht zu einseitig wird, gibt es sogar noch etwas zu lernen. Interviews mit Spielern und Cours-Designern runden das Spiel um Bogies, Birdies und Handicaps ab. Grafisch gesehen scheint es aber nicht mit dem noch immer als Klassiker geltenden Links 386 mithalten zu können. In Zeiten nahtlos eingebauter Digifilmchen und Super VGA macht Gameteks *Fairways to Heaven* auf den ersten Blick einen recht biederen Eindruck. *ps*



Putten zum Eagle: Hoffentlich sind wir gut versichert



Fairway to Heaven: Eine Sammlung der interessantesten Löcher

Name:	Fairways to Heaven
Hersteller:	Gametek
Erscheinungs-termin	2. Quartal '95

Cheat laß nach

Viele können es einfach nicht lassen und versuchen ständig, mit unfairen Mitteln ihren Kontostand zu erhöhen, Zusatzleben zu erlangen oder unsterblich zu sein. Natürlich ist das Cheaten nicht jedermanns Sache: Viele sehen darin sogar einen Angriff auf ihren spielerischen Ehrenkodex. Manchmal ist so ein Hintbuch aber auch ganz wertvoll, wenn zum Beispiel in einem Adventure ein Puzzle so unlogisch aufgebaut ist, daß man selbst nach stundenlangem Tüfteln nicht auf die Lösung kommt. Der Hint Shop in Köln hat es sich zur Aufgabe gemacht, den kleinen Schummler mit umfassenden Informationen zu versorgen. Das reicht von Wegbeschreibungen bis hin zum Ändern von Hexadressen. Selbst die guten alten Konsolen werden vom Kleinverlag aus dem Sülzgürtel nicht vergessen. Ob der Hint Shop allerdings mit den Umsonst-Lösungen der diversen Fachpublikationen konkurrieren kann, muß wohl bezweifelt werden. Einzige Möglichkeit, dieser anderen Schummelquelle das Wasser abzugraben, wäre nur zu erreichen, wenn man schneller als die anderen wäre. *ps*



Für alle, denen der normale Weg zu schwierig ist: Die Lösungssammlung vom Hint Shop

Bezugs-adresse-	Hint Shop, Cris. v. Mellenthin Sülzgürtel 96, 50937 Köln

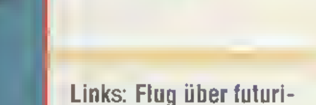
Unplugged

Multimedia zu Hause reicht uns ja längst nicht mehr. Seit kurzem müssen Laptops mit CD-ROM, Farbdisplay und 30 Watt-Boxen zu Hause bereitstehen, damit auch im Urlaub oder während dieser nervigen Amerikaflüge dem Thema Multimedia gefrönt werden kann. Da dieser ganze Spaß nicht ganz billig ist, entschied man sich bei Media Vision für ein ganz neues Konzept, das wir Euch schon letztes Jahr im Las-Vegas-Messebericht vorstellten und nun in die Läden kommt. Das durchgestylte CD-ROM-Laufwerk "Reno" ist ein tragbarer CD-Spieler wie die vielen anderen auch, kann aber auch als CD-ROM-Laufwerk für Mac's und PC's gebraucht werden und funktioniert auch dann noch mit Batterie. Einfach den Adapter einstecken, und ab geht die Multimedia-Post. Wer nun also zu Hause mit dem Reno gespielt hat und danach zu seinem Freund läuft, darf unterwegs mit eben diesem Player seine Lieblings-CD hören. Das ist uns eine herbe Empfehlung wert, auch wenn der Preis mit satten 600 Märkern gut zu Buche schlägt. Lifestyle war bekanntlich noch nie umsonst. *kn*



Hübsch, gut, einfach zu handhaben und nicht billig: Der tragbare CD-ROM-Player "Reno"

Name:	Reno
Hersteller:	Mediavision
Zirka-Preis:	600 Mark



Psygnotisiert

Aus dem unerschöpflichen Spielereservoir von Psygnosis düsen uns demnächst gleich drei Programme um die Ohren, in denen Ihr behende die Steuerknüppel schwingen müßt: Unter dem verhängnisvollen Namen *Damocles* präsentiert sich uns nichts anderes als der "dritte" Teil der Amiga-Serie *Mercenary* von Paul Woakes. *Mercenary II: Damocles* erschien für die "Freundin" vor rund fünf Jahren. Da die PC-Umsetzung außer der Story nicht mehr allzu viel mit dem Oldie gemein hat, verpaßte man ihr den Zusatz "III". Das in Echtzeit gerechnete 3D-Szenario, in dem Ihr Euch frei bewegen könnt, verbindet Flugsimulations- und Adventure-Elemente in einer brisanten Mischung. Eine rasante Reise durch farbenfrohe 3D-Polygonlandschaften verspricht *Pyrotechnica*. Als notorisch abgebrannter Net Runner sollt Ihr mit einem Netzwerkgleiter in eine tron-ähnliche Computerwelt eindringen, um für Euren Auftraggeber wichtige Daten zu beschaffen. Doch unzählige aggressive Wachroboter hüten den hochinformativen Datenschatz. Befreit Ihr andere im Netz gefangene Net Runner, werden Euch diese fortan als Eure Wingmen begleiten. Die gouraud-schattierte Polygongrafik und das Mapping erinnerte uns beim Probespielen stark an die Flugsequenzen in den Dickschiffen aus D.I.D.s *Inferno*.

Freunde der Diskette werden aufatmen: Ed Scios *Combat Air Patrol* soll auch für den inzwischen stiefmütterlich behandelten, quadratisch-praktisch-guten Datenträger erscheinen. Kampfjets der Marke F-14 Tomcat und F/A-18 Hornet starten hier zum gernbemühten Einsatzort Mittlerer Osten durch. Im einem umfassenden Campaignmodus oder in gewagten Einzelmissionen fegt Ihr über texturegemappte 3D-Landschaften und habt dabei die Möglichkeit, Eure Flug- und Kampfeskunst aus acht Kameraperspektiven zu betrachten.

Im Netzwerk soll die sehr actionlastige Simulation mit bis zu 16 Teilnehmern spielbar sein. *fh*

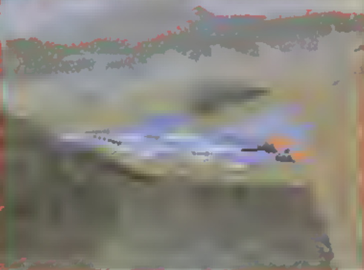


Der farbenfrohe Vektoren-Cyberspace der 3D-Ballerei Pyrotechnica



Links: Flug über futurisfische Texture-Städte in Damocles.

Unten: Die Combat Air Patrol düst nun auf PCs.



Name	Hersteller	Erscheinungstermin
Damocles	Sony/Psygnosis	April '95
Pyrotechnica	Sony/Psygnosis	Mai '95
Combat Air Patrol	Sony/Psygnosis	März '95

• Soft-Talk • Soft-Talk • Soft-Talk •

• Corel goes Games

Die kanadische Firma Corel, bisher eher bekannt durch ihre leistungsfähigen Grafik- und Design-Programme, legt eine neue Unterhaltungs-Produktlinie vor: Unter dem Label "Corel CD Home" sollen noch in diesem Jahr 50 neue Spiel- und Lernprogramme auf CD-ROM erscheinen. Den Anfang macht "Wild Cards", eine nette Spielesammlung für die Allerkleinsten, gefolgt von einem noch namenlosen 3D-Scroller, in dem es actionmäßig richtig zur Sache gehen soll.

• Künstlerpech

Völlig ohne Hintergedanken baute Dynamix ein Logo der "Frankfurter Allgemeinen Zeitung" in ihre U-Boot Simulation "Aces of the Deep" ein. Nur wurde das konservative Edelblatt erst im November 1948 gegründet und hatte demzufolge nicht das Geringste mit dem Zweiten Weltkrieg zu tun. Nach kurzer Rotation der Rechtsanwälte reagierte Dynamix und produziert "Aces of the Deep" jetzt ohne FAZ-Logo. Der Spielspaß bleibt, Gott sei Dank, der gleiche.

• Dreifach Power

Silicon Graphics und die 3D-Software-Pioniere Alias Research und Wavefront Technologies wollen fusionieren. Eine Tochter von Silicon Graphics soll die gemeinsamen Aktivitäten bündeln und State-of-the-Art-Werkzeuge für die Multimedia-Industrie liefern. Der Konkurrenz dürften jetzt schon die Zähne klappern.

Logische Konsequenz eines anderen Deals: Bereits im letzten Jahr wurde der dritte Grafik-Gigant im Bunde, "Softimage" von Microsoft, gekauft.

• Virgin ist Erster

Laut Erhebung des renommierten Gallup-Instituts hat Softwareriese Virgin im Dezember den englischen Markt aufgerollt. Der seit letztem Jahr unter den Fittichen von Spelling agierende Entertainment-Konzern machte mit Titeln wie "Lion King", "D**M 2" und "Creature Shock" mehr Umsatz als die Konkurrenz – Nintendo, Sega und Electronic Arts eingeschlossen.

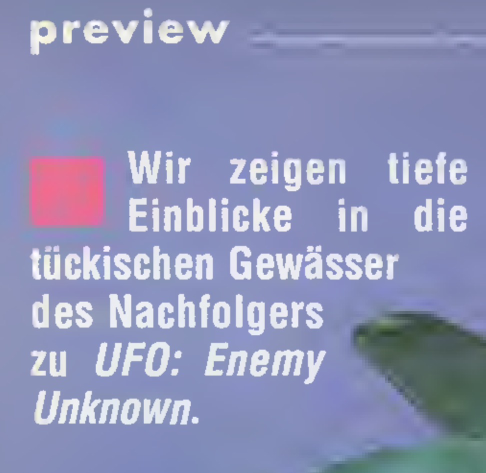
• Warner zum Dritten

Time Warner gründet dritte Software-Firma. Nach "Time Warner Interactive" und "Warner Interactive Entertainment" gibt's ganz frisch "Warner Bros. Interactive Entertainment". Da können wir uns ja beruhigt zurücklehnen und auf die genialen Programme warten.

• Micro-Nauts

Softwareriese Microsoft verstärkt weiter die Aktivitäten im Unterhaltungsbereich. Zusammen mit dem englischen Programmierteam Argonaut Software (Starwing, Creature Shock) entwickelt man ein PC-Adventure, das im dritten Quartal dieses Jahres erscheinen soll. Man darf gespannt sein, was die quirlige Truppe um Starprogrammierer Jez "Starglider" San für Bill Gates zusammenbraut.

Wir zeigen tiefe Einblicke in die tückischen Gewässer des Nachfolgers zu *UFO: Enemy Unknown.*



Neue Schiffstypen sind zu erkunden und sicherzustellen

Kaum haben wir das um Gnade wimmernde Zentralhirn der Aliens auf dem Mars unschädlich gemacht, geht der Terror weiter. Die sterbenden Windungen waren noch in der Lage, einen mächtigen Techyon-Strahl zu den seit Millionen von Jahren in der Tiefe der Erdenmeere lebenden Artgenossen zu schicken. Diese Außerirdischen haben ihre Erscheinungsformen auf ein Leben unter Wasser abgestimmt und versuchen nun, die Erde auf diesem Wege an sich zu reißen. Selbstverständlich sind unter Wasser andere Fortbewegungsformen nötig, als es die lautlos durch die Luft gleitenden Ufos erlaubten: Das Alien der Zukunft sitzt im U-Boot, hat Lungen wie ein Blauwal, Tentakel wie ein Octopus und Scheren wie ein Riesenhummer.

Einst mit dem überdimensionalen Raumschiff T'leth gelandet und bis auf wenige Stoßtrupps inaktiv, sehen die Kreaturen der Tiefe nach 65 Millionen Jahren nun die Zeit gekommen, die Erde zu ihrem Lebensraum zu machen. Unzählige Geschöpfe erwachen aus ihrem Cryo-Schlummer und beginnen ein Netz aus Basen in sämtlichen Weltmeeren auszubauen. Zur Übernahme der Erde benötigen sie mächtige Artefakte, die sie – wohl mit einem gewissen Sinn für Humor – an historischen und sagenumwobenen Orten wie Atlantis, den Osterinseln, dem Marianen-Graben und sogar im kolossalen Wrack der Titanic verborgen haben. Mittels dieser Artefakte soll der "Great Dreamer", das ultimative Alien, geweckt werden.

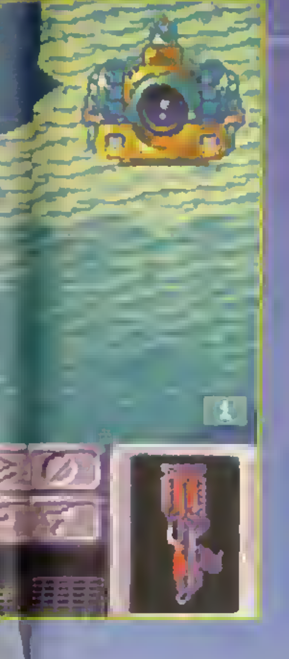
Die Truppen der Erde haben sich mit neuen Technologien gegen den Ansturm der "Deep Ones" gewappnet: Waffen, speziell für den Gebrauch unter Wasser entwickelt, wendige U-Boote und gut ausgestattete Meeresbasen rund um die Erde sollen die Invasion aufhalten. Habt Ihr die ersten Alien-U-Boote abgeschossen und erforscht, verraten Euch die von Euren Wissenschaftlern untersuchte Ausrüstung und die sezierten Leichen der un... chen "Lurche" erste Erkenntnisse ü... die außerirdischen Wesen. Sch...ßlich könnt Ihr Euch im Laufe des Spiels ... gesamte Alien-Tech...ie ... machen und den Vi... so ... eigenen Waffen zu Leibe ...

Prinzipiell basiert ... S... chen Engine wie ... ben vielfältigen ... stische Leiste mit ... ta... unteren ... Spiele wie ... Wirk...

Terroraktionen spielen sich weiterhin auf dem Festland ab.

Unten eine voll ausgebaute Basis Eurer Einsatztruppe X-COM

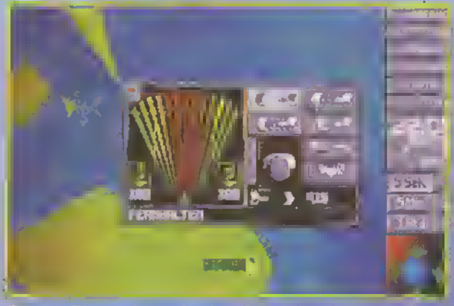




X-COM Terror From The Deep

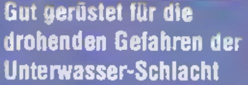
Wirtschaftsmix ist die Unterwassergrafik, die noch mehr vertikale Ebenen als UFO bietet, um den Eindruck der Meerstiefen perfekt zu vermitteln. Abgefeuerte Projektile hinterlassen kondensstreifenähnliche Luftbläschenspuren, Eure Taucher blubbern ihre verbrauchte Atemluft gen Oberfläche. Feindbasen variieren nun extrem in der Größe: Von kleinen Stützpunkten bis hin zu vierstöckigen, verwinkelten, überdimensionalen Hauptquartieren, in denen der Zugang zum Kommandokern erst von Euch entdeckt werden muß. In den von den Außerirdischen terrorisierten Küstenstädten bekommt Ihr neben animiertem Wesser im Detail stark verbesserte Häuserstrukturen zu Gesicht. Doppelt so viele taktische "Karten" und Örtlichkeiten, die euch Einsätze auf dem Festland, auf Inseln und Schiffen umfassen, machen Terror From The Deep noch umfangreicher als den Vorgänger. Die Aliens werden in der Lage sein, eus Meereswasser Doppelgänger zu erschaffen, die an ihrer Seite kämpfen. Die richtige Technologie vorausgesetzt, könnt Ihr den Aliens die Kontrolle über diese Wesen streitig machen; eine Gedankenübernehme funktioniert bei den aquatischen Original-Aliens diesmal nicht. Bevor Ihr Euch zum Endgefecht im gesunkenen Kreuzer T-leth, einem Monster aus 400 Billionen Tonnen Stahl, dem unheimlichen "Great Dreemer" stellen könnt, werdet Ihr einige Wochen am zweiten Teil des hochwertigen Genremixes zu knabbern haben. fh





Oben: Eine gigantische Feindbasis und das neue Felnderkennungs- und Zielsystem





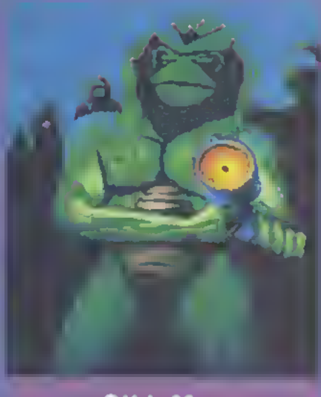
Gut gerüstet für die drohenden Gefahren der Unterwasser-Schlacht



LOBSTER Man



ION ARMOUR



GILL Man

Name:	X-COM: Terror From The Deep
Hersteller:	Microprose
Geplant für:	PC 3,5 Zoll; CD-ROM
Erscheinungstermin:	März 1995

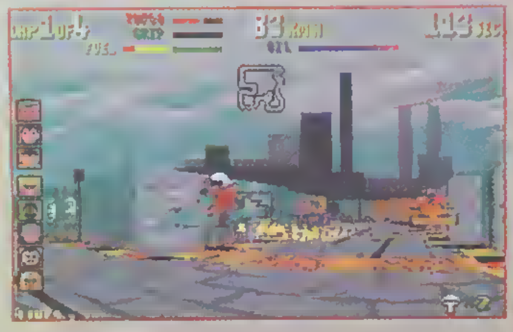


Freie Fahrt mit SUPER K

Es stinkt nach heißem Gummi und Abgasen, doch unsere Aufmerksamkeit gehört nur einer Frage: Wer darf in Zukunft auf unserem Hauptgewinn, einem 75-MHz-Pentium, *Super Karts* mit dem Thrustmaster-Lenkrad fahren?









Was gibt es Schöneres als Formel-1-Weltmeister zu sein? Kein Frage: Einmal Virgins *Super Karts* durchgezockt haben und auf dem obersten Treppchen stehen. Grund genug für *POWER PLAY* und die Rennspezialisten von Virgin, einen extraflotten Pentium zu verlosen. Mit dem *InduSTower 500 ZE-75* von Highscreen läuft \ rgins 3D-Renner *Super Karts* zu ungeahnten Höhen auf und macht erst dann richtigen Spaß. Und da leider nur einer von Euch den neuen Rechner gewinnen kann, gibt's als Trostpreise noch einmal vier *Super Karts* dazu.

Natürlich stellt sich Euch die Frage, wie Ihr an diesen geschmackvollen Preis kommt. Als erstes beantwortet Ihr die drei Fragen **richtig**, schreibt die Antworten auf eine Postkarte und schickt dieselbe, natürlich mit einem gut leserlichen Absender, an uns. Dann fleht Ihr die Glücksfee an und huldigt der *POWER PLAY*, und schon kann der feine Rechner bei Euch zu Hause stehen. Der Einsendeschluß ist der **15. Mai 1995**, und der Rechtsweg wird wie immer ausgeschlossen. Die Gewinner werden von uns benachrichtigt. Unsere Adresse:

MagnaMedia Verlag AG
POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
85531 Haar bei München
Stichwort: Super Karts

Mitarbeiter und nächste Angehörige der Firmen MagnaMedia, Manic Media und Virgin Interactive sind, wie schon der Rechtsweg, ausgeschlossen und dürfen leider keinen Pentium gewinnen, so sehr sie auch flehen mögen. *kn*

Die Fragen

1. Wie viele verschiedene Fahrer gibt's in Super Karts?
2. Mit welchem Rennstall fuhr Michael Schuhmacher zum diesjährigen WM-Sieg?
3. Wie heißt das Rennspiel, das von Virgin Ende letzten Jahres veröffentlicht wurde?

ARTS



2 – 5. Preis: je ein Super Karts

1.Preis Der Highscreen InduSTower 500 ZE-75

- 75-MHz-Intel-Pentium-Prozessor
- 8 MByte RAM
- 540 MByte Harddisk
- PCI-Grafikkarte
- 14-Zoll-Monitor
- Software: OS/2, WfW 3.11, CorelDRAW! 4, Starwriter und vieles mehr!

plus: Double-Speed-CD-ROM
plus: Soundblaster-kompatibler Soundkarte
plus: Thrustmaster-Lenkrad inklusive Pedale
plus: ein original *Super Karts*

HIGHSCREEN®
Computer für alle





Interview mit einem Vamp

Darauf haben alle gewartet: Mit dem Untertitel "Knutella 2000" geht RedActions geniale "Lirpa Lirpa"-Saga endlich in Runde zwei.

Vor genau zwei Jahren überraschte die Softwarefirma RedAction mit dem Spiel *Lirpa Lirpa*. Das Splatter-Rollenspiel mit Adventure-Touch war ebenso unmoralisch wie die Heirat des Papstes mit einem Meßdiener. Vergessen waren alle ethischen Diskussionen um *Leisure Suit Larrys* Seitensprünge, Blutspritzer bei *Mortal Kombat* oder die pikante Frage, ob *Ms. Pac Man* weitere weibliche Attribute bietet als ein Schleifchen im Haar – Knutella in ihrem hautengen Latex-Anzug schnitt unbedarften Computerspielern die Luftzufuhr ab und Weitzbiers öffentliche Trinkexzesse brachten die Jugendschützer europaweit auf die Barrikaden (und machten die Kornbrenner zu Millionären).

Zwei Jahre sind seither verstrichen – und in der Zwischenzeit ist einiges passiert: Der böse Wartin (siehe Kasten) schloß einen Pakt mit Lord Chaoshelmchen Wüstfried, um die Welt zu beherrschen. Außer eines mißglückten Kidnapping-Versuchs der Arbeitsdrone Inge wurde allerdings nichts mehr von der Troika gehört.

Zurück zur Insel Lirpa Lirpa und unseren geliebten Helden: Knutella hat nicht ihren Verlobten Söhnlein, sondern Superstallion geheiratet und den Latexanzug eingeschmolzen. Von nun an sollten die drei heiligen "K" ihr Leben bestimmen: Kinder, Küche, Kirche – schließlich war Superstallion berüchtigt für seine Macho-Sprüche. Also lernte Knutella kochen (Pasta á la Mamma Stallion), sang im Kirchenchor und gebar zwei prächtige Kinder: Knutello und Stallina. Doch so ein Familiendasein ist eintönig – Windeln wechseln und Superstallions Socken waschen können eine Rassefrau wie Knutella auf Dauer nicht befriedigen.

Eines Nachts träumt Knutella von ihrer drohenden Zukunft: Acht schreiende Bälger, eine Plüschente auf dem WC-Deckel und ein dickwanstiger Superstallion mit Bierdose in der Hand. Schweißgebadet wacht Knutella auf und beschließt, alles zu ändern: Sie verläßt Superstallion und die Gören.

Super Bombermemmen: "Die Bombe als solches gehört schon seit mehr als tausend Jahren zu den eher üblen Dingen dieser Welt"



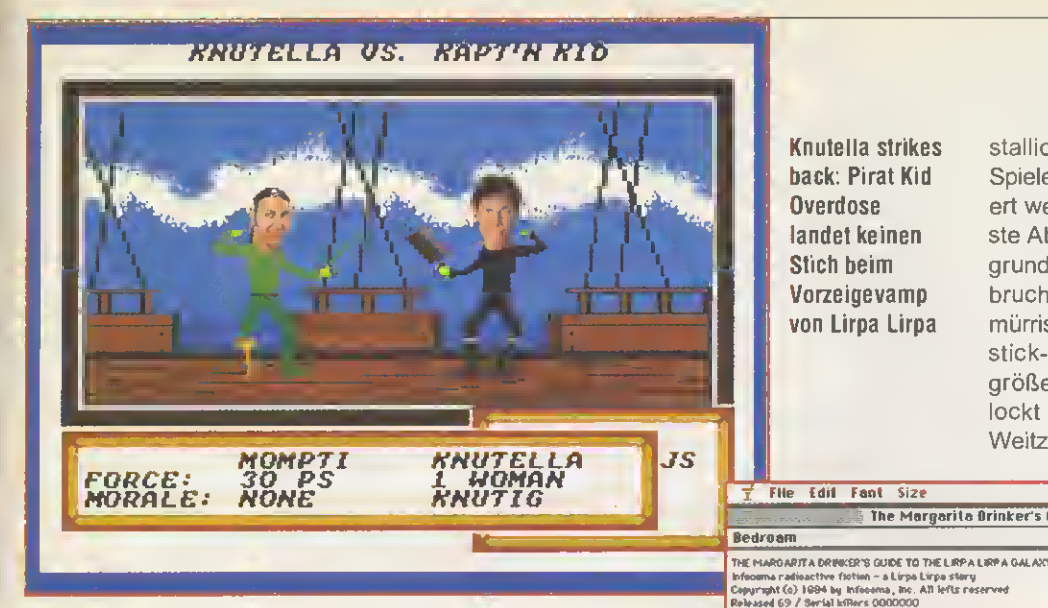
Auf dem elektronischen "M.Ü.L.E."-Wochenmarkt vercheckt Trade-Computer Paula 9000 das neueste Junk-Food – Brächbohnen von Weitzbiers Texmex-Farm.

In "Prinzfall!" versickert Prinz Söhnlein im Treibsand. Besonders eflektvoll: Sein Gewinsel über ScreamBlaster in Dolby Sourround.

Keule bringt Beule: Superstallion erwarten in "M.H.'s Quest for Tiredness" süße Träume

Lirpa Lirpa 2 ist in mehrere Spielsequenzen unterteilt. In der ersten Sequenz "M.H.'s Quest for Tiredness" schlüpft der Spieler in die Rolle von Knutella, die Superstallion K.o. schlagen will. Ihr müßt nur im richtigen Moment auf den Feuerknopf drücken und Superstallion, dessen Hobby das Schildkrötenspringen auf dem Steinrad ist, mit der Keule gehörig einen überbraten.

Daraufhin will Knutella ihren alten Freund Weitzbier besuchen, der bei einem Kreuzworträtsel der mallorquinischen Strandzeitung "BH Playa" eine heruntergekommene Tequilafabrik in Mexiko gewonnen hat.



Knutella strikes back: Pirat Kid Overdose landet keinen Stich beim Vorzeigevamp von Lirpa Lirpa

File Edit Font Size
The Margarita Drinker's Guide To The Lirpa Lirpa Galaxy
Bedroom — Score: -1/3

THE MARGARITA DRINKER'S GUIDE TO THE LIRPA LIRPA GALAXY
Infocoma radioactive fiction - a Lirpa Lirpa story
Copyright (c) 1994 by Infocoma, Inc. All lefts reserved
Released 69 / Serial killers 0000000

You wake up. The room is spinning very gently round your head. Or at least it would be if you could see it which you can't.

It is pitch black.

>TURN THE LIGHT ON
Good start to the day. Pity it's going to be the worst one of your life. The light is now on

Bedroom, in the bed
The bedroom is a mess.
It is a small bedroom with a faded carpet and old wallpaper. There is a washbasin, a chair with a tatty dressing gown slung over it, and a window with the curtains drawn. Near the exit leading south is a phone
There is a flathead screwdriver here. (outside the bed)
There is a toothbrush here. (outside the bed)
There is a frozen strawberry margarita here. (in the bed)

>GET UP
Very difficult, but you manage it. The room is still spinning. It dips and sways a little.

>WHO AM I?
You are Weitzbier.

>DRINK THE MARGARITA

Elitärer Textspaß zwischendurch: Weitzbiers Trinkeranekdoten sind 100 Prozent grafikfrei, aber mit mindestens 40 Prozent Vol. Alkohol

Doch wie soll Knutella die Insel verlassen? Das einzige Schiff im Hafen gehört dem gefürchteten Holzbeinpiraten Franky "Kid" Overdose. Da ein Bein nicht das einzige Körperteil ist, das Käpt'n Kid im Enterkampf verloren hat, schlagen Knutellas Verführungsversuche fehl. Jetzt hilft nur noch rohe Gewalt: Knutella greift zum Nudelholz und gezielte Joystickbewegungen zwingen den Piraten auf die Schiffsplanken. Übrigens: Dieser Abschnitt wurde von Kid Meier programmiert, ein direkter Nachfahre von Käpt'n Kid.

Die siegreiche Knutella kann nun mit dem morschen Halbmaster "Mompti" in See stechen. Nach einer abenteuerlichen Fahrt mit Rumpfbruch, Meuterei und Pest gelangt die "Mompti" an die Küste von Mexiko, wo Knutella bereits feucht-fröhlich von Weitzbier, seiner frischangetrauten Frau Margaritina und seinem schwindsüchtigen, mexikanischen Diener Don Pepe erwartet wird. Am Kaminfeuer in Weitzbiers klimatisierter Hacienda lassen sich die beiden Frozen Margaritas mit Salzrand servieren, und der Spirituosenfabrikant erzählt von seinen Abenteuern, die der Spieler interaktiv nacherleben kann: Die Autobiografie *The Margarita Drinker's Guide To The Lirpa Lirpa Galaxy* ist im Textadventure-Stil gehalten und wurde in Zusammenarbeit mit der renommierten Firma Infocoma entwickelt.

Während es sich Knutella und Weitzbier gemütlich machen, marschiert ein weiterer Bekannter durch den gefährlichen mexikanischen Dschungel: Prinz Söhnlein Brillant sucht voller Eifersucht nach seiner Verlobten und hechtet in "Prinzfall!" etwas unbeholfen von Liane zu Liane, wird von Krokodilen angeknabbert und von Skorpionen angestochen. Und Prinz Söhnlein ist nicht der einzige verlassene Liebhaber: Superstallion sinnt nach Rache und muß vom Spieler schwimmend nach Mexiko gesteuert werden. Dies ist der spielerisch härteste Abschnitt von *Lirpa Lirpa 2*, denn aufgrund seines doppelten Schädeldeckenbruchs reagiert Superstallion nur sehr mürrisch und zudem selten auf Eure Joystick-Kommandos und seine Blutspur, größer als der Exxon Valdez-Ölteppich, lockt die bissigen Henrikfische an. Auf Weitzbiers Anwesen naht schließlich das große Showdown: Beim mexikanischen Überlebens-Endkampf ("M.Ü.L.E.") müßt Ihr Knutella, Weitzbier, Superstallion und Söhnlein bei der gewaltsamen Neubesiedelung von Weitzbiers Garten und dem Handel auf einem mexikanischen Wochenmarkt gleichzeitig kontrollieren. Hoffentlich habt Ihr den Thrustmaster-Vierspieleradapter mit Foodpedals, sonst wird es kritisch. Steht der Gewinner nach Ablauf des Zeitlimits nicht fest, kommt es zum blutigen Action-Entscheidungskampf: In "Super Bombermemmen" stehen sich dann die "M.Ü.L.E."-Überlebenden erneut gegenüber und bekämpfen sich mit Bomben, fiesen Tricks und ansteckenden Krankheiten. Erfahrungsgemäß sprengt sich Weitzbier hierbei selbst in die Luft und die triebhafte Knutella infiziert sich mit Weltraumherpes, um möglichst schnell alle anderen anzustecken.

Lirpa Lirpa 2 wird zeitgleich für Atari VCS 5200, Apple Lisa, ColecoVision Adam und Sinclair QL programmiert und steht kurz vor der Vollendung. Gerüchten zufolge erscheint zu Silvester sogar eine "Deluxe 2000"-Edition exklusiv auf QL-Microdrive mit original Knutella-Netzstrümpfen, einem Knutella-Centerfold, zwei Wunderkerzen und Sprachausgabe in Esperanto. Don't panic. *Söhnlein (js)*

In memoriam
Lirpa Lirpa

Die Bundesprüfstelle für jugendbelustigende Schriften (BPS) hat dem Software-Ereignis des Jahres '93 (Test in POWER PLAY 4/93) ein jähes Ende bereitet: Aufgrund der Freizügigkeit von Knutella und der Hardcore-Splatterszenen mit Superheld Superstallion wurde *Lirpa Lirpa* indiziert. Das war nicht der einzige Tiefschlag für die Softwarefirma RedAction: Creative Labskaus verzögerte die Markteinführung des Smellblasters und Nebendarsteller Wartin verklagte die Neulinge auf Schadenersatz wegen Rufschädigung. RedAction mußte Konkurs anmelden und *Lirpa Lirpa* kam nie auf den Markt. Auch die POWER PLAY-Redaktion besitzt kein Exemplar mehr: Die Installationsdisketten und alle Festplatten wurden vom mysteriösen "boNk"-Virus zerstört. Hier stehen nicht nur Computertechniker, sondern auch Mediziner vor einem Rätsel: der "boNk"-Virus (auch als "Schubidu-Syndrom" bekannt) befällt sonst nur haarlose Lebensformen mit starker Testosteron-Produktion.



Triple-X-Rated: Knutellas scharfer Latexanzug und Splatter-Superstallion (vorne rechts) brachten Lirpa Lirpa auf den Index

Vor- und Zuname:	Lirpa Lirpa 2: Knutella 2000
Hersteller:	Mager Media/RedAction
Zirka-Preis:	12 Pesos (inklusive Haftpflichtvers.)
Erscheinungstermin:	1. April

Space Quest – The Legend continues ..

Fans des "Space Quest"-Epos können sich über einen Mangel an eintrudelndem Nachschub nicht beklagen. Mit schönster Regelmäßigkeit starten die kalifornischen Spielkinder von Sierra zum neuen Vakuum-Angriff auf unsere Lachmuskeln. Der kosmische Raumputzer Roger gehört deshalb längst zum Standardrepertoire jeder Adventure-Sammlung und hat sich in fast zehnjähriger Wühlarbeit einen festen Freundeskreis geschaffen. Das ursprüngliche Programmierduo Scott Murphy und Mark Crowe hat sich zwar inzwischen getrennt, dafür, daß die "Space-Quest"-Fackel trotzdem weitergetragen wird, sorgt im aktuellen Fall neben Scott Murphy, der relative Neuzugang Josh "Freddy Pharkas" Mandel.

Luke Skywalker, James Tiberius Kirk, Flash Gordon. – Alle diese Namen verblassen vor einem anderen: Roger Wilco, die Geißel der Galaxis ist zurück!

Man erinnere sich: Im letzten Teil gelang es Roger durch einige unsaubere Manipulationen, die Abschlußprüfung der StarCon Space Academy zu bestehen und so das Kommando über ein eigenes Raumschiff zu ergattern. Zwar war die SC-Eureka nur ein Müllsammler, aber immer noch besser als nichts. Natürlich kommt es, wie es kommen muß: Der Schwindel wird aufgedeckt und Roger seines Kommandos und Titels zwangsweise enthoben. Diese drastische Degradierung ist gleichzeitig Intro des neuen Teils und trauriger Höhepunkt der Serie — Roger ist am Ende, doch eine Steigerung ohne weiteres möglich.

Offensichtlich besteht der Körper unseres Helden aus besonders kostbarem



Hypersprung: Grafisch ein weiter Weg vom ersten bis zum letzten Teil

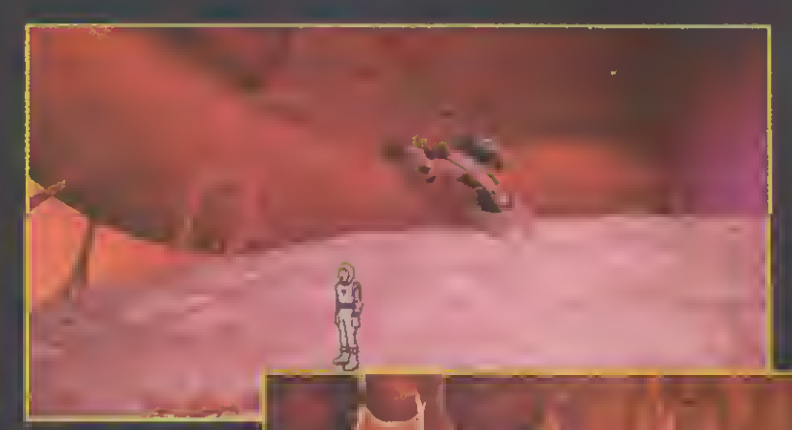
Ratespiel: Aus welchem Science-fiction-Film stammt welcher Raumer?


call us now!
GAME
action &price power
NEU: Unsere kostenlose Preisliste anfordern!
SPIELE AUF CD-ROM
11th Hour DA 99.-
Alone in the Dark 3 dt 89.-
Armored Fist DV 89.-
Aces of the Deep DV 89.-
Colonization & Civilisation DV 99.-
Creature Shock DV 99.-
Cyberia DA 89.-
Cyberwar DA 99.-
Dark Forces DV 99.-
Das Schwarze Auge 2 DV 89.-
Elite 2 DA 39.-
Elite 3 DA 79.-
Fifa Soccer DV 69.-
Hell DV 99.-
Höhlenwelt Saga DV 89.-
Kings Quest 7 DV 89.-
Kyrandia 3 DV 89.-
Little Big Adventure DV 89.-
Lost Eden DV 89.-
Magic Carpet DV 89.-
Master of Magic DV 89.-
NHL Hockey 95 DA 79.-
Nascar Racing DA 89.-
Noctropolis DV 89.-
System Shock DV 89.-
Supercars DV 99.-
Transport Tycoon DV 89.-
Virtuoso DV 79.-
Warcraft DV 79.-
Wing Commander 3 DV 99.-
Wings of Glory DV 85.-
089/5438088
DEUTSCHLAND
GAMETRON GmbH, Häberlstraße 26, 80337 München
Öffnungszeiten: Mo-Sa, 10 bis 20 Uhr, Fax 089/534254
Versandkosten DM 9,- zzgl. Nachnahme, ab DM 250,- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse. Auskunft über weitere Angebote telefonisch.






2 TOP-GAMES kostenlos



Fantastic Voyage: Roger erkundet miniaturisiert den Körper seiner Freundin

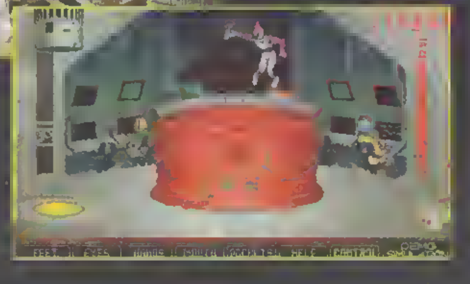
genetischen Material und wird deshalb interessant für eine zwielichtige Organisation, die sich mit lebensverlängernden Experimenten beschäftigt. Die drohende Entführung und Verwertung von Roger als Ersatzteillager wird im letzten Moment von seiner alten Bekannten, Stellar Santiago, verhindert. "I.C.K.Y." (Interstellar Council On Keeping Young) schwört auf Rache und schmuggelt miniaturisierte Agenten der Organisation in Stellars Gehirn. Roger fackelt nicht lange, läßt sich selber schrumpfen und düst unter Zeitdruck durch Stellars innere Organe, auf der Suche nach den Finsterlingen der Gegenseite.



Organspenden macht Spaß: DUMB hat alle wichtigen Ersatzteile auf Lager

Nur was für Kenner: Stellars Darmflora muß man einfach mögen

Das Unheil ist fürs erste abgewehrt, nur um noch größeren Problemen Platz zu machen. Inzwischen ist nämlich so ziemlich jeder in jeden verliebt und die Komplikationen nehmen kein Ende. Unter anderem betätigt sich Roger im Organhandel, bandelt mit einer Cyberspace-Entität an und trifft auf seine alte Liebe Beatrice Wankmeister. Für weitere Verwirrung sorgen unter anderem Circuit Sidney, Rogers Roboterkumpel, Dorff, ein feiger Sicherheitsoffizier und Elmo Pug, Chef von Scumsoft, Hersteller der schlechtesten Software des Universums.



Das Spiel

"Space Quest 6" ist der erste Teil der Serie, der nur noch auf CD-ROM erscheint. Dem kleinen Massenspeicher verdanken wir dann auch durchgehende Sprachausgabe in Englisch, Französisch oder Deutsch, einen flotten Soundtrack und herzallerliebste, teils gerenderte Super-VGA-Grafiken. Alternativ dazu kann man netürlich auch weiterhin die Gespräche im Spiel als Text einblenden lassen. Das an sich schon kinderleichte Interface wurde weiter vereinfacht, der Mauszeiger von "Space Quest 6" ist hochintelligent und nimmt uns fast alle Verwaltungsarbeit ab. Wie nicht anders zu erwarten, müssen wir auch auf die liebgewonnenen Mini-Actionspiele nicht verzichten. So ist unter anderem in Stellars Körper eine Arcade-Sequenz versteckt und irgendwann prügelt sich Roger in "Stooge Fighter II" mit rauhen Außerirdischen um seine Freundin. *vw*

Name:	Space Quest
Hersteller:	Sierra
Geplant für:	CD-ROM, PC
Erscheinungstermin:	Juni 1995



Chronologie

Wer noch nicht alle Teile von "Space Quest" im Regal stehen hat, der greift entweder zur praktischen CD-ROM Compilation oder sucht im Fachhandel nach Restbeständen der Originale. Hier noch einmal alle Teile in chronologischer Reihenfolge:

• **Space Quest 1:**
The Sarien Encounter (1986)

Während Roger mal wieder in seinem geliebten Besenschrank ein Nickerchen macht, klauen Aliens sein Raumschiff mitsamt dem geheimen "Star Generator". Wenn Roger das Maschinchen nicht wieder auftreibt, ist's um unser Universum geschehen. Wenn's mehr nicht ist!

• **Space Quest 2:**
Vohaul's Revenge (1987)

Rogers Erzfeind Sludge Vohaul hetzt uns eine genetisch manipulierte Armee von Versicherungsvertretern auf den Hals, die unsere Lebensversicherung einlösen wollen.

• **Space Quest 3:**
Pirates Of Pestulon (1989)

Die "Two Guys von Andromeda" sind von interstellaren Softwarepiraten gekidnapped worden und sollen in den Programmierverliesen billige Videospiele produzieren. Nur wir können sie vor diesem grauslichen Schicksal bewahren.

• **Space Quest 4:**
The Time Rippers (1991)

Roger auf der Flucht vor der Fortsetzungspolizei. Führen wir Roger nicht sicher durch alle Gefahren, ist dies der letzte Teil der Dauerserie. Hier trifft Roger übrigens zum ersten Mal auf Raumdomina Knutelle 2000, die damals noch eine andere Frisur hatte und eine kleinere Nase.

• **Space Quest 5:**
The Next Mutation (1994)

Roger schummelt auf der Raumakademie, besteht die Prüfung und wird Kommandant der SC Eureka. Zusammen mit zwei anderen seltsamen Gestalten heftet er sich an die Fersen von Captain Quirk und legt schmuddeligen Umweltverschutzern das Handwerk.

jetzt 2x in Berlin
Neukölln – Jonasstraße 28/29
und ganz neu ab 10. März 1995:
Die Sensation auf über 200 qm – Berlins größtes Fachgeschäft für Computerspiele
Steglitz – Bismarckstraße 63

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins Name für Computerspiele und Zubehör

The even more
Incredible Machine
Der Nachfolger eines der beliebtesten Spiele aller Zeiten
PC-Disk **19,95**

Sonderposten!
Pacific Strike
incl. Speech Pack
Origins Strike Commander-Nachfolger – bei und jetzt incl. Speech Pack zum absoluten Knallerpreis, solange Vorrat reicht!
für PC-Disk **49,95**

Unser Tip des Monats
Dark Forces *
LucasArts präsentiert den langersehnten Nachfolger von Rebel Assault: ein StarWars Action-3D-Abenteuer, das Doom das Fürchten lehren wird.
CD-ROM **89,95**

Aktionspreis!
Cyberia
das eindrucksvollste Aktion Adventure seit Rebel Assault – mit einer grandiosen Mischung aus Grafik und Sound, welche neue Zeichen setzt. Jetzt bei uns zum Sensationspreis mit deutscher Anleitung!
CD-ROM **59,95**

Der Hammer!
Comanche
incl. 100 Missionen, kompl. deutsch zum absoluten Wahnsinns-Preis – solange Vorrat reicht –
CD-ROM **49,95**

Völlig losgelöst!
Descent *
Interplays Action-3D-Ballerspiel mit der Rasanz einer Achterbahnfahrt
CD-ROM **79,95**

Wir müssen wahnsinnig sein!
Der Planer
incl. Der Planer Extra
CD-ROM **29,95**

PC-Spiele	CD	Disk
11th Hour *	119,95 *	
1942 – Pacific Air War Gold	99,95 *	
1944 – Across the Rhine	99,95 *	99,95 *
Aces of the Deep (dt.)	89,95	89,95
Aladdin		69,95
Alien Legacy		79,95
Alien Logic	99,95 *	
Alien Olympics	79,95 *	79,95 *
Alone in the Dark 3 (dt.)	**99,95**	
Armored Fist (dt.)	89,95	89,95
Battle Bugs (dt.)	89,95 *	69,95
Battle Isle 2	69,95	69,95
Battle Isle 2 · Scenery CD	49,95	
Bazooka Sue	89,95 *	69,95 *
[illegible]	**89,95 ***	**89,95 ***
Bioforge	99,95 *	
Blackhawk (dt.)		89,95
Bureau 13	79,95 *	79,95 *
Cannon Fodder 2		69,95
Caribbean Desaster	89,95 *	89,95 *
Chaos Control	109,95 *	
Colonization (dt.)	99,95	99,95
Comanche Data Disk 1 + 2		je 59,95
Command & Conquer	**99,95 ***	
Commander Blood	79,95	
Creature Shock (dt.)	99,95	
Crime Patrol	99,95	
Cyberia AKTIONSPREIS	59,95	
CyberWar (dt.)	109,95	
CyClones	69,95 *	89,95 *
Dark Forces	89,95 *	
Dark Sun 2 – Wake of the Ravager	89,95	69,95
Das Amt	69,95 *	89,95 *
Dawn Patrol (dt.)	89,95	89,95
Der Baulöwe (Windows)		69,95
Der Clou – Profidisk		39,95 *
Descent	79,95 *	
Desert Strike	79,95	69,95
Die Siedler		69,95
Dime City	89,95 *	89,95 *
Discworld	**99,95 ***	**89,95 ***
Doom Episoden für Doom 1 oder 2		je 29,95
Doom 1 & 2 Utilities (2 CD's)	49,95	
Doppelpass (Anstoss + WorldCup)	89,95	89,95
Dragon Lore – Chapter One (dt.)	89,95	69,95 *
Earthsiege	69,95	89,95
Ecstatica	89,95	79,95
Elite 3 (1st Encounters)	79,95 *	79,95 *
FIFA Soccer	89,95	79,95
Flight of the Amazon Queen	**89,95 ***	**79,95 ***
Flightsimulator 5.1 (engl.)		99,95 *
Freddy Pharkas	79,95 *	79,95
Full Throttle	89,95 *	
Guilty	69,95 *	69,95 *
Hammer of Gods	79,95 *	
Hanse · Die Expedition		49,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)		89,95
Hattrick (BM 3.0) Supporter	**59,95 ***	**59,95 ***
Hattrick (Ikarion)	99,95 *	89,95 *
Hell	69,95	
Heros of Might & Magic	89,95 *	89,95 *
Höhlenwelt Saga	89,95	
Hokum KA 50		79,95 *
Incredible Machine 2	69,95 *	79,95 *
Innocent until Caught 2	69,95 *	69,95 *
Inferno (dt.)	99,95	

PC-Spiele	CD	Disk
Iron Assault	99,95 *	
Iron Cross	89,95 *	
Joy of Sex	79,95 *	
Jungle Strike	**79,95 ***	**79,95 ***
Kick Off 3 – European Challenge	69,95 *	
King's Quest 7 (dt.)	89,95	
Larry 1-6 Collection komplett	89,95 *	
Last Dynasty	69,95 *	
Legend of Kyrandia 3 (k.dt.)	89,95	
Legionen		69,95 *
Lemminge 3 (World of Lemmings)	69,95	69,95
Lion King		69,95
Little Big Adventure (dt.)	99,95	
Lode Runner (dt.)	89,95	69,95
Lords of the Realms (dt.)	79,95	79,95
Lost Eden	**99,95 ***	
Lothar Matthäus Super Soccer		69,95
Mad News	89,95 *	69,95
Magic Carpet (dt.)	89,95	
Magic the Gathering	99,95 *	
Master of Magic	99,95	99,95
Menzoberranzan	89,95 *	89,95 *
Metal Marines		89,95 *
MS-Golf		119,95 *
Myst	99,95	
Nascar Racing	89,95	79,95
NHL Hockey '95	79,95	
Noctropolis	**99,95 ***	
Novastorm	89,95	
Oldtimer (dt.)	89,95	89,95
Panzer General	89,95	89,95
Peter Gabriel – Xplora	ab 99,95	
PGA Tour Golf 486	99,95	
Phantasmagoria	99,95 *	
Pinball Dreams Deluxe	79,95	
Pinball Illusions	79,95 *	69,95 *
Pizza Connection		69,95
Powerslide	79,95 *	79,95 *
Psycho Pinball	89,95 *	89,95 *
Quarantine (dt.)	79,95	79,95
Ren Trainer (dt.)	99,95	89,95
Rebel Assault (dt.)	89,95	
Renegade	89,95 *	
Retribution	79,95	
Rise of the Robots (dt.)	**69,95**	**[illegible]**
Royal Flush Pinball	79,95 *	79,95 *
Sam & Max (dt.)	99,95	89,95
Sensible Golf		79,95 *
Sensible World of Soccer	69,95 *	69,95 *
Sim City 2000 (dt.)	99,95	89,95
Sim City 2000 Data Disk		39,95
Sim Tower		89,95 *
Simon the Sorcerer (dt.)	99,95	99,95
Simon the Sorcerer 2		69,95 *
SSN-21 Seawolf (dt.)	89,95	49,95
Star Trek 2 – Judgement Rites (dt.)		99,95
Star Trek – Next Generation	99,95 *	
Star Trek TNG: Technical Manual	99,95	
Star Wars Screen Entertainment		59,95
Stereoworld	**[illegible]**	**[illegible]**
Sternenschweif (DSA 2, dt.)	79,95	89,95
Sternenschweif Speech Pack (dt.)		39,95

PC-Spiele	CD	Disk
Strike Com. & Privateer komplett	99,95	
S.U.B.		79,95 *
Superkarts	**99,95 ***	**99,95 ***
Syndicate	99,95	89,95
Syndicate Data Disk		39,95
System Shock (dt.)	89,95	79,95
Theme Park (dt.)	89,95	79,95
Tie Fighter (dt.)	i.V.	99,95
Tie Fighter Mission Disk		39,95 *
Transport Tycoon (dt.)	99,95	99,95
U.F.O. & Master of Orion komplett	79,95	
Ultima 8 – Pagan (dt.)	119,95	69,95
Ultima 8 Speech Pack		39,95
Under a Killing Moon	99,95	
US Navy Fighter	99,95	
USS Ticonderoga	**99,95 ***	
Virtuoso	79,95 *	79,95 *
Voyeur	89,95	
WarCraft: Orks & Humans	69,95	69,95
Wing Armada AKTIONSPREIS	**49,95**	**49,95**
Wing Commander 1 + 2 Deluxe	69,95	
Wing Commander 3 (dt.)	109,95	
Wings of Glory	79,95	69,95 *
Woodruff & Schnibble of Azimuth	79,95 *	
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks)	**69,95**	**79,95**
Zonked		49,95 *

PC-Disk Preishits (solange Vorrat reicht)

Burning Steel 2 (engl.)	**39,95**
Chaos Engine	29,95
Dark Legions (engl.)	39,95
Dune 2 (engl.)	29,95
Eight Ball Deluxe	29,95
Eishockey Manager	**29,95**
Even more Incredible Machine (dt.)	19,95
Formula 1 Grand Prix	39,95
Gunship 2000	39,95
Hurra Deutschland	**39,95**
Indiana Jones Adventure 3 (dt.)	39,95
Ishar 1 (dt.)	19,95
Ishar 2 (dt.)	29,95
Heimdall 2	29,95
Lemmings 2	19,95
Lothar Matthäus	**29,95**
Michael Jordan in Flight	29,95
Might & Magic 5	39,95
Monkey Island 1 + 2 (dt.)	je 39,95
North & South	29,95
Pirates Gold	39,95
Populous 2	29,95
Railway Challenge	29,95
Silverball	29,95
Space Quest 4 (engl.)	19,95
SSN 21 Seawolf	**49,95**
Super VGA Harrier	19,95
Taskforce 1942	39,95
Transarctica	19,95
Ultima 7	39,95
Universe	**29,95**
World Cup USA '94	29,95

CD-ROM Preishits (solange Vorrat reicht)

7th Guest	39,95
Comanche (incl. 100 Missionen, dt.)	49,95
Der Planer SONDERPOSTEN	**29,95**
Dune 2 (dt.)	39,95
Elite 2	39,95
Formula 1 Grand Prix	39,95
Great Courts 2	29,95
Gunship 2000	39,95
Hanniball & 200 Spiele	29,95
Hurra Deutschland	**49,95**
Ishar 1	19,95
Larry 5 & Perfect General	kompl. 39,95
Legend of Kyrandia 3 (engl. Anl., dt. Prog.)	49,95
Lemmings 1+2	kompl. 29,95
M 1 Tank Platoon	29,95
Microcosm	29,95
Mega-Lo-Mania	29,95
Megarace AKTIONSPREIS	**29,95**
Monkey Island 1 + 2 (dt.)	je 39,95
Pirates Gold	39,95
Power 3 (Sil.Serv.2, Railr.Ty., Perf.General)	49,95
Rebel Assault (e.dA.) SONDERPOSTEN	**[illegible]**
Red Baron & Railroad Tycoon	kompl. 39,95
Silent Service 2 & Red Storm Ris.	kompl. 39,95
Star Control 1 + 2	kompl. 29,95
Summer + Winter Challenge	kompl. 29,95
S.W.O.T.L. incl. aller Sceneries	39,95
Taskforce 1942	39,95
Transarctica	19,95
Universe	29,95
Wizardry 6 & 7 Compilation (dt.)	**kompl. 49,95**

Multimedia-Zubehör

CD-ROM Panasonic 562 B, Double Speed	299,95
Soundblaster Midi Adapter	49,95
Soundblaster Pro Value Edition	**[illegible]**
Soundblaster 16 Bit Value Edition	199,95
Stereo-Lautsprecher	ab 39,95
3,5' MF 2HD	ab 5,99

Joysticks

Advanced Gravis GamePad	49,95
Advanced Gravis Joystick	ab 59,95
Advanced Gravis Joystick "Phoenix"	**249,95**
Flightstick Pro	169,95
Logi WingMan	ab 69,95
Gamecard PC (2 Ports)	29,95

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden. Fordern Sie auch unter Angabe Ihres Systemtyps gegen 1,50 DM Rückporto unseren Gesamtkatalog an!

Versandkosten:
Vorkasse: 6,50 DM – Kreditkarte: 9,50 DM
Nachnahme: 9,50 DM + 3,– NN-Gebühr der Post
ab 250,– DM Bestellwert versandkostenfrei!
Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,– DM

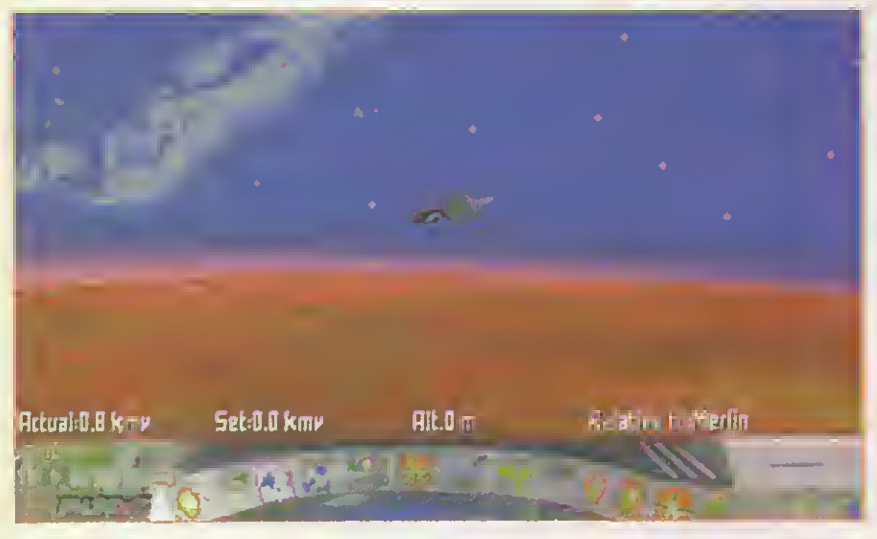
Bestellannahme
Telefon (030) 621 60 21
Telefax (030) 622 90 15

Laden- & Versandanschrift
Media Point Vertriebs GmbH
Jonasstraße 28 – 29
12053 Berlin (Neukölln)



BTX · Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#
Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

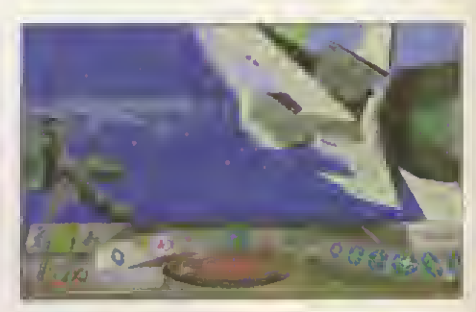
Thargoiden-Alarm



Das lange Warten hat ein Ende: In der Fortsetzung von David Brabens Kultprogramm "Frontier: First Encounters" treffen wir endlich wieder auf unsere Lieblings-Aliens.

Programmierer Braben behauptet zwar immer noch das Gegenteil, aber trotz intensiver Suche zahlreicher computerisierter Spacetrader hielten sich die Thargoiden in "Frontier" bedeckt. Wir gehen davon aus, daß wahrscheinlich irgendwo in der hinterletzten Ecke des Universums ein einsamer Seckseckraumer dümpelt und deshalb die Chancen eines Treffens gegen Unendlich laufen. Lassen wir also den Mythos weiter bestehen und wenden uns dem neuesten Projekt von Braben zu. Daß sein "Frontier" grafisch und akustisch arg spartanisch ist und deshalb in Zeiten eines Multimedia-Ereignisses wie "Wing Commander 3" kaum noch Verkaufschancen hat, begreift inzwischen auch das englische Wunderkind. David Braben gab deshalb das Einzelkämpferdasein auf und gründete eine kleine Firma mit dem programmatischen Namen "Frontier Developments Limited". Seit gut einem Jahr werkeln acht Programmierer und Grafiker in einem Bauernhaus in der englischen Grafschaft Cambridgeshire an der Computerzukunft.

"Frontier: First Encounters" soll endlich alle Kritiker verstummen lassen, denen der letzte Teil zu dröge und unstrukturiert war. – In "First Encounters" ist eine durchgehende Adventure-Handlung eingebaut, die uns letztendlich wieder zu unseren Lieblingsfeinden, den Thargoiden führt. Als Belohnung für soviel Ausdauer gibt's dann ein besonders fixes Schiffchen und Thargoiden-Equipment, das unsere zahlreichen Feinde aus dem Universum bläst. Das Thargoiden-Kapitel im neuen Teil wird übrigens drei Spieljahre dauern. Am Schluß der Story müssen wir selber entscheiden, ob wir die Außerirdischen weiterhin als zusätzliche Machtgruppe in der Galaxis dulden wollen oder sie zurückdrängen. Neben dem Thargoiden Handlungsstrang werden uns vielfältige andere Missionen geboten, die sich den neuen Machtstrukturen in der Galaxis anpassen.



Futuristisch: Frontiers neue Raumer sind völlig durchgestylt





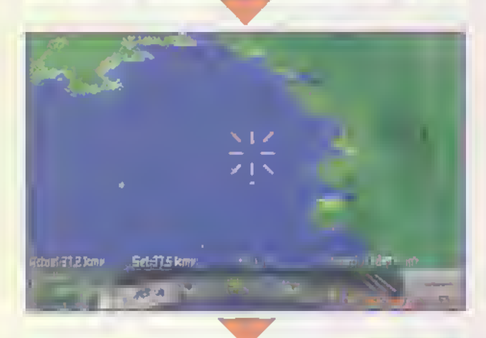
Eiskalt: Bevor wir auf Mutter Erdes lauschigen Wiesen landen, dreht unser Privatschiffchen erst mal eine Ehrenrunde über der Antarktis

Neue Attraktionen

Eine der wesentlichsten Neuerungen in der "First Encounters" Welt sind die angebotenen On-Line Dienste. Neben drei, den jeweiligen Machtblöcken zugeordneten Bulletin-Boards, stehen zwei unabhängige elektronische Zeitungen zur Verfügung.

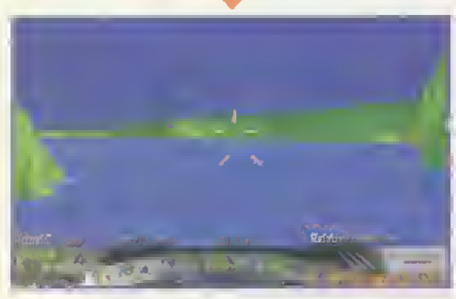












Texturemapping: Wie man unschwer aus dieser Anflugsequenz erkennen kann, wurden die Spielgrafiken komplett überarbeitet und aufpoliert



In luftigen Höhen: Jeder Planet verfügt über eine spezifische Atmossphäre

Ihr könnt die monatlich aktualisierten Info-Kanäle im Abo beziehen und behaltet so hoffentlich den Überblick im Universum. Aus diesem Grund ist es auch empfehlenswert, gleich mehrere der On-Line Dienste zu verfolgen und so frühzeitig mögliche Spannungsgebiete zu entdecken. Für einen aufmerksamen Freihändler fällt in solchen Gebieten meist ein ansehnlicher Auftrag ab. Alte Hasen im Raumergeschäft können übrigens ihre Spielstände laden, wir empfehlen dagegen den Neueinstieg, denn die Auswahl an frischen Schiffen ist beeindruckend und sollte unbedingt ausprobiert werden.

Komplett aufpoliert wurden natürlich Planeten, Raumstationen und Städte. So findet Ihr auf den Planeten z.B. “texture mapped” Berge, Polargebiete, Wüsten, Moore und dramatische Steilküsten. Auf Mutter Erde sind alle Kontinente am richtigen Platz. Die anderen Planeten sind nach den zur Verfügung stehenden astronomischen Daten entworfen. An der Struktur des “Frontier”-Universums hat sich einiges verändert. Zwar treffen wir wieder auf die bekannten Konstellationen aus Planeten und umlaufenden Raumbasen, doch haben sich inzwischen neue Machtblöcke gebildet und das bekannte Weltall ist größer geworden.

Alte Frontier-Kämpen werden auch im Cockpit auf einige Neuerungen treffen. Alle wichtigen Flugdaten werden jetzt auf ein "Head-Up-Display” projiziert, Karten, Inventories, Bulletin-Boards und Funksprüche erscheinen auf virtuellen Monitoren im Bildschirm. Der bewährte Scanner wurde durch einen neuen “Combat Computer” ersetzt, der über eine wesentlich größere Reichweite verfügt und umfassende Informationen der aufgefaßten Schiffe bereithält. Liegen wir sicher im Dock gibt's erstmals Innengrafiken der unterschiedlichen Schiffe. Der bewährte Links/Rechts-Blick aus “Elite” wurde ebenso eingebaut wie ein neuer “Missile View”. Apropos Waffen: Natürlich dürfen wir uns auf einen ganzen Katalog neuer Laser, Photonenzerstäuber und Antimaterie-Torpedos freuen. Auf vielfachen Wunsch der Elite-Gemeinde sind unsere Schiffe wieder seinfacher manövrierbar und lassen so unterschiedliche Kampftaktiken zu, die mehr den Dogfights der Konkurrenzsimulationen ähneln.

Wie in den Vorgängerprogrammen, spielt auch in “Frontier: First Encounters” der Handel mit legalen und illegalen Waren eine große Rolle. In der CD-ROM Version werden dabei alle Händler durch Schauspieler in Video-Sequenzen dargestellt, die Grafiken der Diskettenversion sind generalüberholt und ersetzten die recht merkwürdigen Kunstwerke des Vorgängers. *vw*

Name:	Frontier: First Encounters
Hersteller:	Gametek
Erscheinungstermin:	März 1995



Im Anflug auf eine unbekannte Orbitalstation. Das Andocken ist dank vielfältiger Computerunterstützung kein größeres Problem mehr.





Willst Du ein Teil der Zukunft sein?

Mit dem Erfolg unserer international preisgekrönten Computer-Rollenspielserie "Das Schwarze Auge" benötigen die Attic Studios eine Menge neuen Talents, um weiterhin marktführend zu bleiben und neue innovative Titel produzieren zu können.
Wenn Du in einem dynamischen Team arbeiten möchtest, das hochmotiviert ist und ständig an der Spitze modernster Technologie mitwirkt, ist unser Angebot das Richtige für Dich.

Stellenangebote...

Erfahrene Programmierer
Für verschiedene Projekte, hauptsächlich im Rollenspielbereich. C/C++ Erfahrung Voraussetzung. 80486+ Assembler und/oder CD-ROM Erfahrung erwünscht. Der ideale Kandidat sollte an mindestens einem veröffentlichten Titel mitgewirkt haben.

Graphiker
2D und/oder 3D Erfahrung Voraussetzung. Animationsfähigkeiten erwünscht.

3D Designer
3D Studio Erfahrung und hervorragende Animationsfähigkeiten Voraussetzung.

Erfolgreiche Bewerber werden in einer freundlichen und produktiven Umgebung auf der Schwäbischen Alb arbeiten.

Vollständige, schriftliche Bewerbung bitte an
Attic Entertainment Software
Sigmaringer Strasse 84
72458 Albstadt

attic



Großer We[ttbewerb]

Mit Klik & Play um die Welt

Wer bei seiner letzten Spieleneuerwerbung der Meinung war, so etwas könne er auch entwickeln, hat jetzt endlich die Gelegenheit, sein Talent einem größeren Publikum vorzustellen. Mit *Klik & Play*, dem neuesten Game-Creator von Europress, könnt Ihr Eure Ideen umsetzen, ohne professionelle Programmierer zu sein.

Und damit sich die ganze Sache auch so richtig lohnt, hagelt es regelrecht Gewinne. Da ist zunächst der *POWER PLAY*-Preis: Zwei Wochen Florida inklusive Flug und Hotel.

Damit nicht genug! Zusätzlich dazu haben Europress und Bomico gleich zwei Preise für das beste Spiel ausgelobt. Belegt Ihr nämlich den nationalen Top-Platz und gewinnt somit einen **Gateway Pentium-Rechner**, landet Ihr automatisch in der internationalen Ausscheidung, wo Ihr nichts Geringeres als eine Reise um die Welt ergattern könnt.

Doch vor dem Erfolg steht wie immer erst einmal die Idee und das Handwerkszeug, nämlich eine arbeitsfähige Demo-Version des Game-Creators. Entweder haltet Ihr die CD-ROM-Version dieses Heftes in der Hand, dann könnt Ihr sofort loslegen. Besitzer des "normalen" Heftes wenden sich bitte an:

BOMICO
Stichwort "Klik & PLay"
Am Südpark 12
65451 Kelsterbach

Habt Ihr einen frankierten Rückumschlag beigelegt, dürfte in den nächsten Tage das Demo-Programm in Eurem Briefkasten liegen.

Teilnehmer, die schon im Besitz einer *Klik & Play*-Vollversion sind, können natürlich auf diese zurückgreifen.

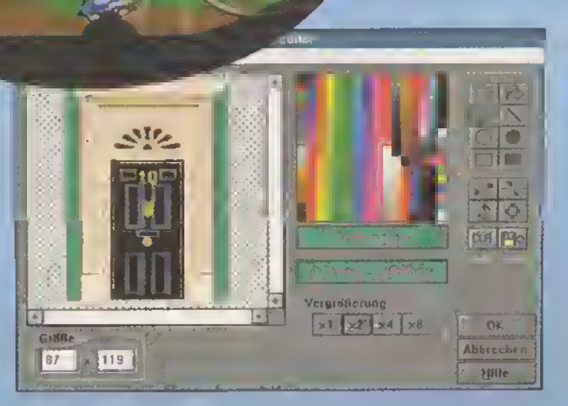
Bis zum **31.5.1995** habt Ihr dann Zeit zu tüfteln und zu basteln. Dann schickt Ihr Euren fertigen Geniestreich auf Diskette wieder zurück an uns. Die Adresse lautet:

MagnaMedia Verlag AG
Stichwort: Klik & Play
Hans-Pinsel-Str.2
85531 Haar

Ganz wichtig: Auch auf der Diskette muß *(unbedingt)* Euer Absender, Euer Alter und der Name *POWER PLAY* stehen, sonst war alles vergebene Liebesmüh. In diesem Fall sei übrigens bemerkt, daß **der Rechtsweg wie immer ausgeschlossen ist**. Außerdem dürfen Mitarbeiter der Firmen MagnaMedia, Bomico und Europress nicht an dem Wettbewerb teilnehmen.

Entwickelt werden darf natürlich alles, was gefällt. Eine Beschränkung auf ein Genre gibt es nicht. Und wer wider Erwarten doch nicht unter die Preisränge fällt, der braucht auch nicht zu verzagen. Vielleicht ist die Spielidee dennoch so genial, daß Bomico auf eine andere Weise mit Euch ins Geschäft kommt. Wer weiß, vielleicht ist dieser Wettbewerb ja der Beginn einer echten Entwickler-Kamiere!





ttbewerb



Der nationale 1. Preis:
Ein Gateway 2000 Pentium-Rechner

Das Innenleben dieses Klasse-Computers ist gewaltig: Neben einem Mitsumi Quad-Speed CD-ROM-Laufwerk stecken noch solche Wunderdinge wie eine Gigabyte-Festplatte, 16 MByte RAM und ein 90-MHz-Pentium-Prozessor in einem Executive-Tower. Zusätzlich erwartet Euch ein 17-Zoll-Vivitron-Monitor und ein Soundsystem, das Euch den Putz von den Wänden bröselt.

Der POWER-PLAY-Preis:
Eine zweiwöchige Flugreise nach Florida

Palmen, Meer und weißer Sand – dafür lohnt es sich schon, einmal die kleinen grauen Zellen anzustrengen. Besonders, wenn man sich nachher an karibischen Gestaden ausgiebigst erholen kann. Und damit sich der Spaß auch richtig lohnt, gibt's ein saftiges Taschengeld noch obendrein.

Der internationale 1. Preis:
Einmal um die ganze Welt und die Taschen voller Geld.

[illegible]



Der 2. Preis

[illegible]

3. – 20. Preis

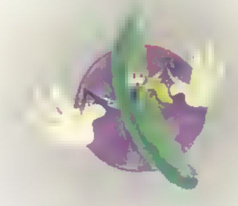
[illegible]

SO GEHT'S!



Von Softwarefirmen geliebt: Unser POWER-Prädikat für die edelsten Spiele.

Spiele werden in *POWER PLAY* nach einem ausgeklügelten System getestet. Wir verraten Euch hier, wie unser Wertungskasten funktioniert und wo Ihr die entsprechenden Infos und Daten findet.



Von Softwarefirmen gehaßt: Die niedliche POWER-Gurke taßt die gröbsten Spiele unter der Kategorie "Traurig, aber wahr" zusammen.



Der Wertungskasten

Um eine komplette Übersicht zu gewähren, haben wir alle Wertungen und andere wichtige Daten in einem Wertungskasten zusammengefaßt. Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das POWER-Prädikat und die POWER-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die langfristigen Spielspaß garantieren. Ihr könnt sicher sein, daß ein Prädikats-Spiel auch sein Geld wert ist. Die POWER-Gurke ist das krasse Gegenteil: Sie ist äußerst miserablen Programmen vorbehalten, die sich auch mit aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen. Leuchtet Euch die Gurke entgegen, heißt's "Finger weg!".

Das System auf dem das Spiel getestet wurde

Rechner, auf dem das Spiel getestet wurde



WINDOWS
CD-ROM
Getestet auf Gateway 2000 P5-90

Der Hersteller des Spiels

Hersteller: Origin

Das Spielegenre

Genre: Geschicklichkeit

Der Schwierigkeitsgrad

Schwierigkeitsgrad: schwer

Etwaige Besonderheiten

Besonderheiten: finnische Bildschirmtexte

Der Zirka-Preis, den Ihr im Geschäft für das Spiel zahlen müßt

Zirka-Preis: 110 DM

Grafik: Hier steht, welche Grafikkarten oder Modi von dem Programm unterstützt werden.

Sound: Hier stehen die wichtigsten Soundkarten, die das Spiel unterstützt

Festplatte: Der ungefähre Platzbedarf auf der Festplatte

Prozessor: Die Mindestanforderung an den PC.

RAM-Bedarf: Wieviel Megabyte RAM benötigt das Spiel?

Steuerung: Mit welchen Gerätschaften läßt sich das Spiel steuern: Joystick, Tastatur, Maus, Pedale oder Thrustmaster

Grafik: VGA, Super VGA
Sound: General MIDI, Soundblaster
Festplatte: 14 MByte
Prozessor: 486er
RAM-Bedarf: 8 MByte
Steuerung: Joystick; Tastatur; Maus

Die Grafikwertung

Die Soundwertung

Grafik: 77%
Sound: 88%

99%

Das Wichtigste: Die POWER-Wertung

Brumm Brumm

Super Karts

Fixe Truppe: Der Rennverrückte hat die Qual der Wahl unter insgesamt acht Piloten



Tokio bei Nacht: Der japanische Stadtkurs gehört zu den schwierigsten im ganzen Spiel

Rennsimulationen für den PC sind in fast allen Fällen eine recht dröge Angelegenheit. Hier wird an der Abstimmung geschraubt, dort ein Stoßdämpfer nachgezogen und das alles nur, um im entscheidenden Rennen ein paar Sekündchen eher über die Ziellinie zu brettern als die Konkurrenz. Rennspiele dagegen, die auch nur den Hauch von Jux und Spaß aufkommen lassen, waren bisher den Konsolenjüngern vorbehalten. Leuchtendes Beispiel ist hier immer noch das erwürdige "Super Mariokarts" für das Super Nintendo, das in Sachen Spielspaß und Abwechslung der kurzatmigen Konkurrenz locker davonbraust und auch von uns noch regelmäßig abgefahren wird.

Um so erfreulicher ist deshalb ein knallbunter Neuzugang im MS-DOS-Fuhrpark, der uns von Virgin in die Garage gefahren wird. Zusammengeschraubt hat den 3D-Scroller die bis dato unbekannte englische Softwarefirma Manic Media. Die Programmiertruppe sorgte schon auf der letzten Spielemesse in London mit ihrem Renner für mildes Aufsehen. In "Super Karts" klemmt Ihr Euch hinter das ölverschmierte Lenkrad eines Go-Karts und brettert damit über 16 Rennstrecken, die demokratisch in acht Ländern des Globus verteilt sind. Zwangsläufig setzt sich das Feld ebenfalls aus acht Fahrern zusammen, von denen wir uns vor dem Startschuß einen aussuchen können. Das Fahrverhalten der Piloten unterscheidet sich in Nuancen, gewinnen können wir natürlich mit jedem von ihnen, zumal auch der Schwierigkeitsgrad und die Rundenanzahl einstellbar sind. Wer mit einem Thrustmaster arbeitet kommt zudem in den Genuß besonders bequemen Fahrkomforts. Entweder, man wählt danach den "Arcade-Modus" und darf alle Strecken frei anwählen oder klemmt sich in den Meisterschaftsmodus und fährt schön brav alle Strecken um Punkte und Moneten. Kommen wir unter die ersten drei Fahrer im Feld, freut sich das Bankkonto und wir dürfen zur nächsten Strecke wechseln.

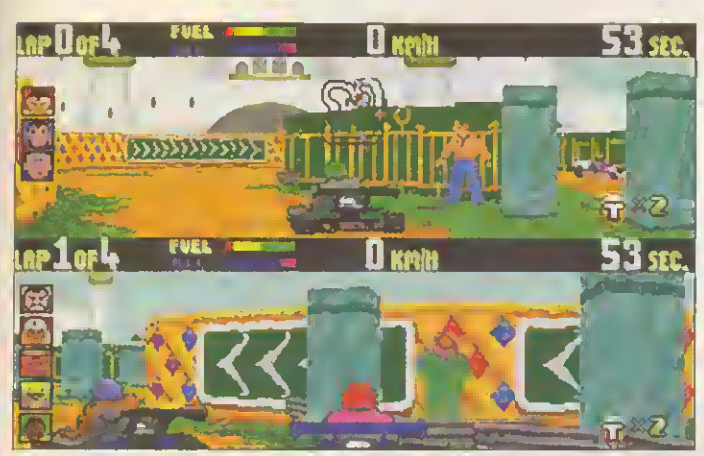
Wie es sich für einen richtigen Schrauber gehört, wird das erwirtschaftete Geld gleich in neue Motorteile und Spoiler investiert. Neben besseren Maschinen und Fahrwerken, dürfen wir bessere Chassi und größere Benzintanks einkaufen. Nach der jeweils fünften Verbesserung ist in allen Bereichen Schluß und unser "Fliwatüt" voll aufgemotzt. Während Investitionen in die Hardware dauerhaft erhalten bleiben, gibt's drei Extras, die nur zeitlich begrenzt wirksam sind. "Turbo-Pods" sorgen kurzzeitig für erhöhten Durchzug, "Öl-Kanister" schmieren den Motor und verhindern den Kolbenfresser, "Grib-Pods" verbessern für einig Zeit die Bodenhaftung. Wer besonders viel Geld zur Seite legt, darf für Tausende Dollar ein Extraleben ergattern und den ursprünglichen Vorrat von drei Karts dadurch aufstocken. Besonders wichtig ist dabei der größere Benzintank. Wer mit

Gut

Mein Kart schraddelt elegant um die Ecke, kickt Kollege Knut gekonnt in die Bande und geht wie immer als erstes über die Ziellinie. Bei soviel fahrerischem Elan ist mir die nächste PS-Spritze so gut wie sicher und das private Wägelchen wird sich in einen unüberwindlichen Boliden verwandeln. "Super Karts" ist ein knallbuntes und witziges Fun-Spiel, das sich selber nicht ganz ernst nimmt. Die Strecken sind abwechslungsreich, teilweise ganz schön happig und ausreichend mit Extras gepflastert. Die Welt scrollt zwar brav und flott, doch hätte man auf einige unschöne Ecken und Kanten verzichten können. So kann es schon mal passieren, daß der Flitzer an einem Mauervorsprung hängen bleibt und nur mit viel Joystick-Gewürge wieder in Trab kommt. Wer's mit dem Rennsport-Realismus nicht so genau nimmt und auch technisch anderthalb Augen zudrückt, wird mit "Super Karts" ohne Zweifel seinen Spaß haben. Wir müssen aber dringend zum gelungenen Zweispieler-Modus raten, denn gegen den Computer wird's auf Dauer etwas dröge.



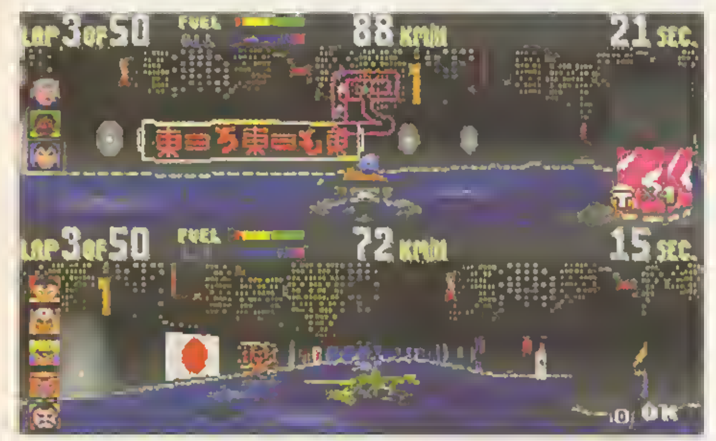
Doppelt gemoppelt: Im Zwei-Spieler-Modus wird der Bildschirm formschön geteilt


Passage to India: Zwei der Kurse sind irgendwo in Indien versteckt und versprechen eine besonders hohe Geldausbeute


Ole: Ganz schön grün in Brasilien



Rangelei: Auch die Computergegner fordern das Letzte von uns


Übersicht: In der Mitte des Bildschirms werden die Rennstrecke und die Positionen der Fahrer aus der Vogelperspektive angezeigt

Na na, da hat sich Kollege Weitz doch nicht etwa in der Bildschirmhälfte geirrt? Anders läßt sich sein Jubelschrei beim Zieleinlauf meines Flitzers nicht erklären – zumal seine (richtige) Kart-Maschine seit fünf Minuten mit Vollgas gegen die Bande donnert. Doch Ärger kommt nicht auf, Volker darf nochmal das Handbuch lesen und Knut fährt alsdann gegen die fähigeren Computergegner, was nicht unbedingt spaßiger ist, aber mehr Herausforderung bietet. Das Tuning-System ist motivierend, wenn auch nicht allzu überzeugend und die vielen kleinen Extras lockern die Rasereien zusätzlich auf. Leider werden lustige Waffen oder Wurfgegenstände vermißt, denn auf Dauer fällt es schwer, sich mit Turbos und Grip-Extras der Konkurrenz zu erwehren. Technisch recht solide, vermissen wir aber "echte" Kurven und vielleicht auch Schrägen oder Schanzen, was dem Spielspaß jedoch keinen Abbruch tut und genügend Raum für einen Nachfolger bietet. "Super Karts" entpuppt sich nach längerem Spielen als fetziges Rennspiel, das seine Stärken aber erst zu zweit oder gar zu acht im Netz ausspielt. Als Solospieler ziehe ich nur mein zweitbestes Gesicht, aber mit ein paar Kumpels ist die Rennerei nicht zu schlagen und hat den großen "Lächler" verdient.

Super

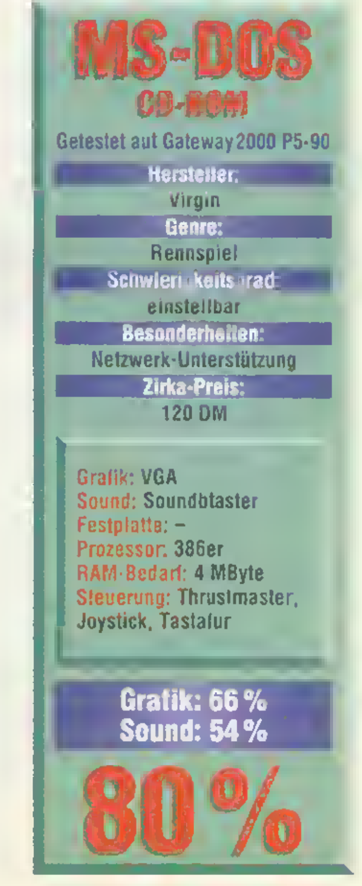


Luiz Sanchez ist in Topform und wird uns sicher ans Ziel bringen

seinem Treibstoff nicht haushaltet, muß des öfteren in die langsame Boxengasse zum automatischen Auftanken fahren, während die Konkurrenz in der Zwischenzeit locker an uns vorbeizieht. Einzige Rettung in solchen Fällen ist ein größerer Tank in unserem Go-Kart.

Wer zwischen den Rennen sein kostbares Geld nicht für Sonderzubehör ausgeben möchte, der hat die Möglichkeit, auf den Strecken verteilte Extras oder Zusatzgeld einzusammeln. Hier finden wir die gleichen Gegenstände umsonst, die auch im Shop für teures Geld verkauft werden. Neben diesen willkommenen Geschenken gibt's natürlich auch einige unschöne Überraschungen. Magnetfelder, Schlamm- und Ölpfützen, Wasserläufe und Sprungfelder sorgen für Kurzweil. Versteckte Abkürzungen verhelfen zu besseren Rundenzeiten. Wie bei den "erwachsenen" Rennsimulationen, darf man auch bei "Super Karts" diverse Kamerapositionen wählen und wahlweise seinen Flitzer oder die Konkurrenz aus allen Richtungen bewundern.

Wer gerade keinen Kumpel zur Hand hat, der fährt gegen ein computerisiertes Feld. Wesentlich mehr Fez kommt zu zweit auf, wobei der Bildschirm einfach geteilt wird und wir uns die Eingabegeräte teilen. Wer zu Hause ein Netzwerk installiert hat (gehört in jeden gutsortierten Haushalt), kann sogar mit bis zu acht Bruchpiloten an den Start gehen. *vw*


MS-DOS
CD-ROM

Getestet auf Gateway 2000 P5-90

Hersteller: Virgin
Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Besonderheiten: Netzwerk-Unterstützung
Zirka-Preis: 120 DM

Grafik: VGA
Sound: Soundblaster
Festplatte: –
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Thrustmaster, Joystick, Tastatur

Grafik: 66 %
Sound: 54 %

80 %

Lenins Rache

Big Red Adventure



Wenn einer eine Reise tut, dann kann er was erleben: Selbst am Bahnhof treibt sich die Miliz herum

Eigentlich sind die Russen ja ein recht gebeuteltes Völkchen. Nicht nur, daß sie Jahrhunderte unter einem ziemlich üblen Zarenregime zu leiden hatten, einen drastischen Bürgerkrieg durchmachten, knapp achtzig Jahre unter der Knute der sogenannten Kommunisten waren. Nein, jetzt leiden sie auch noch unter den mafiotischen Auswüchsen einer "freien" Marktwirtschaft, währenddessen das Staatsoberhaupt dem Trunke zugetan ist und auf Staatsbesuchen in Schunkelmanier diverse Polizeikapellen dirigiert. Ganz klar: Es ist was faul westlich und östlich des Urals. Und gerade dieses Szenario ist der Hintergrund für Core-Designs Spiel mit dem beziehungsreichen Namen *Big Red Adventure*. In Moskau ist der Kapitalismus ausgebrochen. McRomanow-Buden, Playboris und diverse andere Errungenschaften russifizierten Konsumverhaltens haben sich breit gemacht. Gelegenheit für einige dubiose Subjekte, ihre Schnitte im Wilden Osten zu machen. Da ist zunächst einmal Doug, Computerexperte (was auch sonst) mit Hang zum Kunsthandwerk. Worauf er es abgesehen hat, ist schon zu Beginn des Spieles recht eindeutig. Denn wenn es nach ihm ginge, hätten die Kronjuwelen des Zaren lieber gestern als heute den Besitzer gewechselt. So bastelt also unser kleines Elektronenhirn an einem Plan, das wertvolle Geschmeide an sich zu reißen. Des weiteren ist da noch ein ehemaliger Boxer namens Dino Bean. Dieser Herr mit dem etwas kindlichen Gemüt hat sich in der Stadt verirrt und versucht jetzt wieder nach Hause zu kommen. Sein brachiales Äußeres täuscht, denn mit ein wenig Zutrauen wird er ein Freund fürs Leben. Dritte im Bunde ist Donna Fatale, und der Name ist in der Tat Programm. Daß sie einmal durch diverse Bars strippte, möchte sie am liebsten verdrängen. Leider hat sie im Verlauf des Spiels selten Gelegenheit dazu.

Wie es das Schicksal will, kommen alle drei einem gemeinen Komplott zur Restauration des alten Hammer-und-Sichel-Systems auf die Spur und müssen sozusagen im Alleingang Rußland vor dem dräuenden Schicksal eines

Wissen ist Macht: Willkommen bei KGB-TV, dem neuen Sender

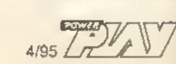
Vom Westen lernen heißt siegen lernen, auch wenn wir noch immer Schlange stehen. Dafür ist die Jugend schon ganz schön verzogen.



Links der Sender, rechts der Bahnhof: Oder vielleicht doch nicht?

na ja

Was auf den ersten Blick wie kurzweilige Unterhaltung aussieht, strapazierte jedoch schon zu Beginn gehörig die Nerven. Nun wollte ich erst einmal den Vorspann genießen, doch leider schmierte mir dieser nach wenigen Sekunden, trotz erfüllter Systemanforderungen, einfach ab und ein freundlicher Hinweis erschien, ich möge meinen EMM386 um einen Parameter ergänzen. Diese Meldung erschien im Laufe des Spieles noch öfter. Mir stellte sich daraufhin die Frage: Wes macht ein Spieler, der noch nicht einmal weiß, wie man eine autoexec.bat editiert?
Das Faß zum Überlaufen brachte schließlich die deutsche Bearbeitung von Big Red Adventure. Da war kein Ulk zu platt und kein Klischee zu abgedroschen. Arme kleine Japaner dürfen kein "R" aussprechen und haben nur Interesse an Kameras. Die Russen selbst werden als arme postsozialistische Hinterwäldler dargestellt, die erst einmal vom Westen lernen müssen und "Held" Doug Nuts ist mit solch einer Dummdreistigkeit geschlagen, daß man nur noch wegschauen möchte. In manchen Fällen hat man sich noch nicht einmal die Mühe gemacht, die Dialoge paßgenau in die Blasen zu quetschen. Einmal hat Core-Design sogar schlicht und ergreifend vergessen, den deutschen Text überhaupt einzuklinken.
Und zu guter Letzt ist da noch die unüberschaubare Vielzahl der Szenen. Anstatt bestimmte Handlungsabschnitte in abgeschlossene Level zusammenzufassen, schleicht man hier nach dem Motto "So weit die Füße tragen" durch ganz Moskau, um Dinge zu tauschen und Informationen einzuholen. Zu all dem fallen mir nach einigen Stunden reduzierter Spielfreude eigentlich nur noch zwei Worte ein: ärgerlich und ermüdend.





Man spricht deutsch: Leider verfällt Mr. Nuts in Streßsituationen ins englische Idiom. Vielleicht sollte man sich nicht so oft wiegen.



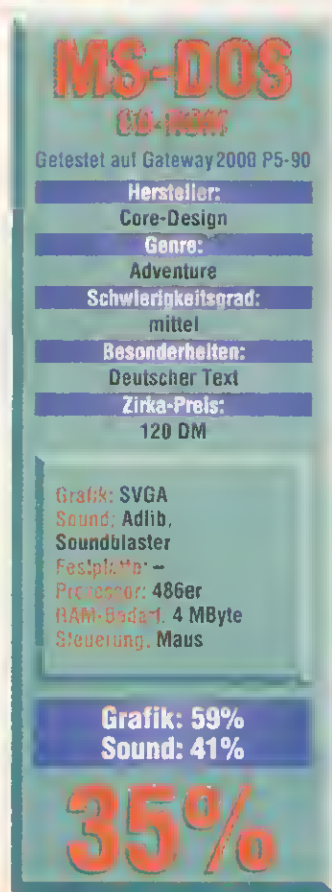
Almel kleinel Japanel: Walum hält sich nul del Mythos vom Splachfehlel so haltnäckig. Auch ist der Wilz mit der Kamera nicht mehr zum Lachen.



Jetzt wissen wir endlich, was mit dem Zar passiert ist! Man hat ihn zu einem Hamburger verwurstet! Folgt die Fortsetzung mit einem McJelzin?

Rückfalls in die gute alte Zeit bewahren. So weit die Handlung. Euer wichtigstes Utensil in diesem Spiel ist zweifellos die Maus. Mit ihr bewegt Ihr nicht nur die Helden, sondern untersucht auch die Szenerie nach irgendwelchen wichtigen Hotspots. Dabei ist die Benutzerführung bequem und zeitsparend. Hat man sich nämlich im Inventar ein Objekt ausgesucht, muß man es nicht mühsam an allem und jedem ausprobieren. Bewegt man sich nämlich mit dem Zeiger über ein passendes Objekt, erscheint eine entsprechende Meldung. Tauscht man also zum Beispiel sein Notebook mit dem Gameboy des kleinen Jungen im Gorky-Park, erscheint die ausgeschriebene Befehlszeile. Gäbe es nichts zu tauschen, bliebe der Bildschirm leer.

Die Grafik ist eindeutig gemalt, die Zeichnungen 1:1 eingescannt. Das Ergebnis ist gewöhnungsbedürftig, aber dank der Super VGA genießbar. So gewinnt *Big Red Adventure* fast den Charme eines interaktiven Zeichentrickfilms. *ps*



Zurück in die Zukunft

Gadget



Die teuflischen Sieben? Dritter von links ist jener ominöse Horselover, der die Welt in Atem hält.



Mit dieser Maschine werden keine Hosen, sondern Gehirne gewaschen



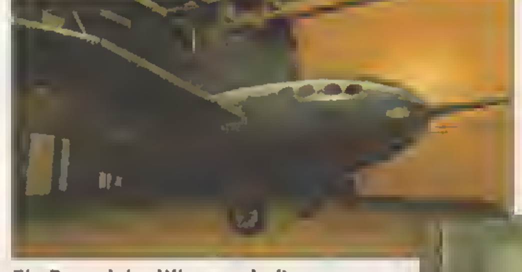
David Lynch, einer der phantasievollsten (und nebenbei auch besten) Regisseure der Filmgeschichte, zeigte mit seinem Film *Eraserhead* das erste Mal, wie Fieberphantasien auf der Leinwand aussehen können. Alles ist ein wenig verschoben, die Realität nur noch ein verzerrtes Spiegelbild dessen, was uns vertraut ist. Was *Eraserhead* fürs Kino war, ist *Gadget* für den Computer. In einer Welt, die aussieht, als wäre sie direkt der Phantasie eines Science-fiction-Autors der Pulp-Fiction-Ära entsprungen, warten Abenteuer auf den Spieler, die ebensogut Lynchs Vorstellungswelt hätten entspringen können. Haruhiko Shono, In Japan schon seit längerer Zeit eine Kultfigur unter den Spieledesignern, hat alle Vorstellungen über herkömmliche PC-Spiele über Bord geworfen und eine ganz eigene Ästhetik entwickelt.

Die Erde wird von einem Meteoriten bedroht. So sagt es zumindest eine Gruppe von Wissenschaftlern, die sich um einen gewissen Professor Horselover geschart hat. Doch die Meinungen gehen auseinander. Manche sagen, daß dies alles Humbug sei, ja daß Horselover ein ganz gefährlicher Mann ist, der die Menschen durch Gehirnwäsche dazu bringt, sich für seine abstrusen Ziele aufzuopfern. Andere wiederum erzählen, daß keine Zeit zu verlieren sei. Man müsse unbedingt Teile für ein lebenswichtiges Experiment zusammentragen, um die drohende Gefahr abzuwenden.

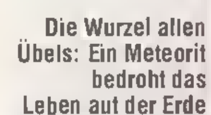
Ausgangspunkt der Forschungen ist ein Hotelzimmer (das übrigens dem in David Lynchs *Eraserhead* zum Ver-



Ein guter Zug der Bahn: Unser stromlinienförmiges Fortbewegungsmittel in seiner ganzen Pracht



Ein Besuch im Wissenschaftsmuseum bildet ungemein



Die Wurzel allen Übels: Ein Meteorit bedroht das Leben aut der Erde

Super

Wer auf erstklassigen Grafiken steht und dabei noch einen Sinn für das Bizarre hat, der ist hier an der richtigen Adresse. Eindeutig stärker als der Vorgänger L-Zone berauscht Gadget vor ellen Dingen durch eine enorm dichte Atmosphäre. Hier stimmt eigentlich alles: Die Musik läßt Euch kalte Schauer den Rücken hinunterlaufen, die Geräusche sind exakt auf die Örtlichkeiten abgestimmt. Daß man irgendwie in die Handlung geworfen wird und zu Anfang so gut wie keine Ahnung hat, worum es geht, kann dem einen oder anderen vielleicht schon auf die Nerven gehen. Bei mir hat es jedenfalls nur die Spannung aufgebaut. Auch wird die rigorose Spielerführung nicht unbedingt jedermanns Geschmack sein, weil die Schwierigkeit der Rätsel sehr darunter leidet. Auf der anderen Seite verbeißt man sich hier im Gegensatz zu anderen Spielen nicht an Puzzles und vergißt darüber die Eigendynamik des Spiels. Hier geht man vielmehr auf eine interaktive Entdeckungsreise, bei der Stimmung und atmosphärische Dichte eindeutig im Vordergrund stehen.
Nur ein Haar läßt sich hier in der Suppe finden: Die Sprachausgabe hätte bedeutend umfangreicher sein müssen. Es reicht einfach nicht aus, mal ab und zu eine Stimme im Radio oder am Telefon zu hören. Entweder alle oder keiner, so wirkt es ein wenig inkonsequent.



Bitte anschnallen: Nicht nur die Handlung von Gadget ist bizarr

Das geheime Labor im Wasserturm: Ist Horselover nun ein spinnerter Wissenschaftler oder doch der Retter der Menschheit?

wechseln ähnlich sieht). Im Zimmer gegenüber befindet sich eine komplexe Apparatur, der Ihr im Verlaufe des Spiels noch öfters begegnen werdet. Die ganze Atmosphäre ist schon zu Beginn so klaustrophobisch, daß jeder wie der Mitwisser einer gigantischen Verschwörung auf Euch wirkt. In der Hotellobby habt Ihr eine Verabredung mit einem gewissen Slowslop, der wohl einige wichtige Informationen für Euch hat. Doch auf dem Weg nach unten begegnet Ihr im Fahrstuhl einem kleinen Jungen, der erst einmal die Koffer austauscht. Statt Eurer Pyjamas tragt Ihr jetzt in Eurem Reisebehältnis ein merkwürdiges Fernglas mit Euch herum, mit dem Ihr in die Zukunft schauen könnt. Habt Ihr von Slowslop erst einmal Euren Auftrag erhalten, wird der Zug, mit dem Ihr von Schauplatz zu Schauplatz fahrt, zu Eurer wichtigsten Informationsbörse. Alle Reisenden bestätigen Dich in der Annahme, daß Du einer gigantischen Konspiration auf der Spur bist. Einige von ihnen sehen sogar aus wie bekannte Schauspieler. Wer sich noch an James Arness alias Matt Dillon erinnert, der wird beim Schaffner unwillkürlich stutzen. Ein anderer Herr hat wiederum eine ganz fatale Ähnlichkeit mit Gary Oldman. Doch das ist nicht alles, was rätselhaft ist! Im hinteren Teil des Zuges befindet sich eine Apparatur, die wie ein vorsintflutlicher Fernsehapparat aussieht. Schaltet man ihn an, so bekommt man einen höchst merkwürdigen Film zu sehen, in dem Euer Zug mit dem Meteoriten fast zu kollidieren scheint. Bei Eurer ersten Station, dem Wissenschaftsmuseum, begegnet Ihr nicht nur zum ersten Male Horselover, sondern auch ein zweites Mal der Maschine, auf die Ihr schon zuvor im Nachbarzimmer Eures Hotels einen Blick erhaschen könnt…



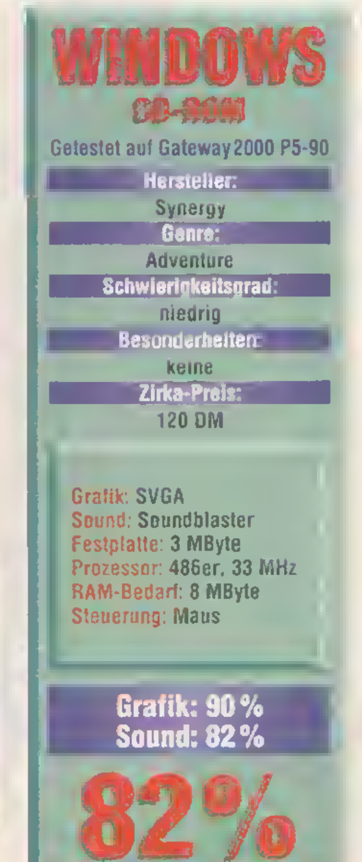


Cockpitdesign Anno Dunnemals: Wo heute Knöpfe und Bildschirme regieren, muß man hier Hebel umlegen und Rädchen drehen

Vieles in diesem interaktiven Mysterienspiel erinnert an *Myst* oder an *Gadgets* Vorgänger *L-Zone*. Doch einen Unterschied gibt es: Diesmal sind Personen da, die Euch nicht nur entscheidende Hilfen geben, sondern zugleich auch Wegmarken für den weiteren Verlauf des Spiels sind. Denn die Kommunikation mit allen anwesenden Figuren ist eine der wichtigsten Voraussetzungen dafür, überhaupt weiterzukommen. Ohne diverse Schlüsselunterhaltungen werden sich nämlich bestimmte Türen nicht öffnen. Es gibt keine gekennzeichneten Hotspots und es kann auch nichts genauer betrachtet werden. Innere Monologe, wie sie sonst üblich sind und die Handlung kommentieren, fallen hier ganz flach. So bekommt man wirklich das Gefühl, nicht irgendeinen x-beliebigen Helden durch die Gegend zu steuern, sondern selbst als handelnde Person zugange zu sein. Die Animationssequenzen sind sparsam, aber sehr effektvoll eingesetzt. Zwischenszenen, in denen der Zug einen Bahnhof verläßt oder an einer anderen Station hält, wurden der Einfachheit halber in Schwarzweiß gestaltet. Das spart nicht nur Rechenpower, sondern erinnert auch an die alten Filme aus den Dreißigern. *ps*

Gut

Vielleicht nicht jedermanns Sache, aber ansonsten eine recht gelungene Variation zum Thema Adventure. Grafisch mehr als überzeugend, verspielt Gadget seinen Bonus aber ein wenig durch die starre Handlungsführung sowie die beinahe komplett fehlende Sprachausgabe. Auch hätten einige Animationssequenzen mehr dem Spielspaß bestimmt nicht geschadet. Dafür ist die Musik und deren atmosphärische Tiefe vom Feinsten. In Japan scheinen jedenfalls Spiele dieser Art ein echter Renner zu sein. Die Gestaltung der einzelnen Objekte würde bei diversen Design-Ausstellungen bestimmt die ersten Preise gewinnen. Freunde mysteriöser Geschichten mit einem Schlag ins Surreale werden trotz der Mängel allemal voll auf ihre Kosten kommen.





Willkommen in Wesseling: ein Blick aus dem Führerstand der Monorail-Bahn



The Shape of Things to Come: unheimliche Begegnung der kindlichen Art

Kalorienarm

Flight Light

Was macht eine Softwarefirma, die nicht nur die Rechte an ihrem bisherigen Vorzeigeprodukt verliert, sondern den Chefprogrammierer gleich mit? Diese Frage stellte sich der US-Company "SubLogic", die vor allem durch den "Flugsimulator" bekannt wurde. Ohne Flugsimulator-Routinen und ohne dessen geistigen Vater Burce Artwick (der verließ die Firma vor fünf Jahren) stampfte SubLogic derweil einen "neues" Programm aus dem digitalen Boden: *Flight Light*. Das "Light" im Spieletitel ist durchaus wörtlich zu nehmen: Statt einer Vielzahl von Flugzeugen gibt's hier nur ein einziges – einen Cessna Jet. Wer mit anderen Typen losfliegen möchte, legt sich *Flight Light Plus* zu. In der Plus-Variante stehen vier verschiedene Flugzeuge zur Auswahl und ein NAV-Radio sowie der NDB-Receiver als Navigationshilfen. *Light* trifft auch auf die benötigte Computerhardware zu: So wird nur EGA und VGA (320 mal 400 Punkte) unterstützt, SVGA-Grafiken gibt's nicht und *Flight Light* läuft auch noch auf 286ern.

Wer mit dem Originalflugsimulator vertraut ist, findet sich bei *Flight Light* sofort zurecht: Neben verschiedenen Startpositionen (auf dem Startfeld in Chicago, in der Luft, beim Landeanflug ect.), die aus einem Pulldown-Menü herausgesucht werden dürfen, gibt's Einstellungen für Wetterbedingungen und Tageszeit. Wie gewohnt, gibt's ein reichhaltiges – aber nicht verwirrendes – Instrumentarium, das den Heimpiloten über Geschwindigkeit, Position, Steig- und Neigungswinkel und mit anderen wichtigen technischen Infos (ist das Fahrwerk eingezogen?) versorgt. Damit wir nicht einfach so in der Luft herumzischen, hat SubLogic "Flugaufgaben" mit ins Spiel eingebaut. – Wer dabei an Kunstflugstückchen denkt, liegt allerdings völlig falsch. So geht's nur darum, von einem Flughafen zum anderen zu gelangen. Die Flugzeiten reichen dabei von rund 15 Minuten bis hinauf zu einer Stunde. Je nach "Aufgabenstellung" wird's schwieriger: So erschweren die Witterungsverhältnisse einige Flüge. Seitenwinde, Nebel oder eine dicke Wolkendecke müssen als Herausforderung reichen. Bekannt (aus älteren SubLogic-Spielen) sind die Fensteroptionen: Zusätzlich zum Hauptfenster lassen sich Zusatz-Fenster öffnen, in denen eine Übersichtskarte oder eine Außenansicht zu sehen ist. Auf Knopfdruck kann natürlich auch die eigene Maschine komplett von außen betrachtet werden. *mh*



Ob bei Nacht oder bei Nebel: Wir fliegen in der Leichtklasse



Flieger, grüß mir die Sonne: Fehlt nur noch die Starterlaubnis



Klein, aber mein: von Bullerbü nach Lummerland

Geht so

Mit "Flight Light" geht es mir genauso wie mit vielen anderen "Light"-Produkten: Die Absicht ist löblich, der Inhalt kaum bekömmlich. Wer bitte schön braucht denn einen abgespeckten Magersimulator, der technisch der Computerentwicklung ein paar Jahre hinterher hinkt? Vor allem im Vergleich mit "Flight Unlimited" sieht SubLogics Leichtflieger ganz schön alt aus. Von "leicht" kann zudem kaum die Rede sein: Neueinsteiger haben genauso viel Probleme damit, ihre Cessna in die Luft zu erheben, wie bei Microsofts Flugsimulator 5.0. Um das Flugzeug dorthin zu bekommen, wo es hin soll (nämlich in die Luft und wieder zurück auf den Boden), muß man immer noch ein gutes Dutzend Instrumente überwachen und jede Menge Knöpfe drücken. Daß der Spieler rund 200 vorgefertigte "Missionen" mit steigendem Schwierigkeitsgrad und wechselnden Wetterbedingungen fliegen kann, ist ja ganz nett, aber reicht bei weitem nicht für eine bessere Wertung. Das einzige, was bei diesem Spiel kaum ins Gewicht fällt, ist der Preis und die Philosophie: Flight Light ist erfreulich preiswert und besinnlich friedlich.



MS-DOS

Getestet auf Gateway2000 P5-90

Hersteller: Sublogic

Genre: Simulation

Schwierigkeitsgrad: einstellbar

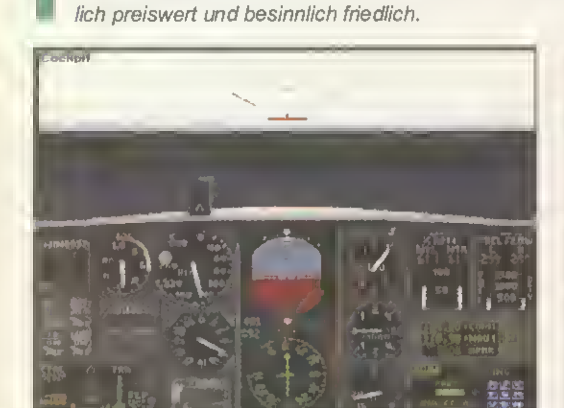
Besonderheiten: Konvertiert Scenery-Disks

Zirka-Preis: 70 DM

Grafik: VGA, EGA
Sound: Soundblaster
Festplatte: 5 MByte
Prozessor: 386er mit 25 MHz
RAM-Bedarf: 2 MByte
Steuerung: Joystick, Maus

Grafik: 48%
Sound: 32%

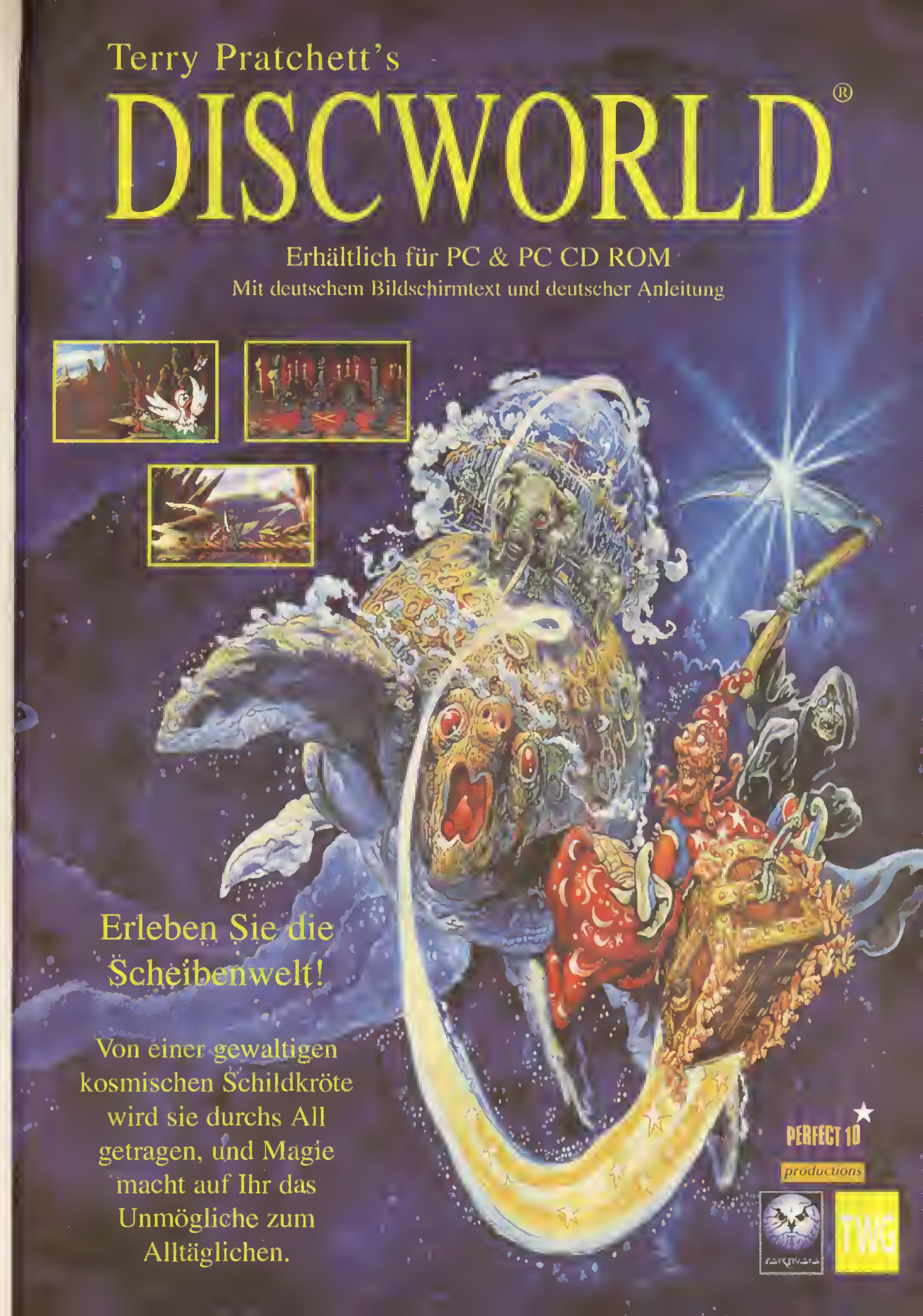
56%



Alles da: Das Instrumentenbrett gibt Auskunft über wichtige Funktionen



Stell mich ein: Änderungen werden über Menüs vorgenommen


Terry Pratchett's
DISCWORLD®
Erhältlich für PC & PC CD ROM
Mit deutschem Bildschirmtext und deutscher Anleitung
Erleben Sie die Scheibenwelt!
Von einer gewaltigen kosmischen Schildkröte wird sie durchs All getragen, und Magie macht auf Ihr das Unmögliche zum Alltäglichen.
PERFECT 10
productions
TWG

Geld macht mobil

Crazy Circus

Ohne jede Frage haben sich sogenannte Werbespiele einen festen Platz in der Softwarewelt erobert: Kaum ein bekannter (oder unbekannter) Konzern kommt ohne Spieleunterstützung aus. Neuster Zugang ist das ad Games-Adventure *Crazy Circus*, bei dem die Sparkasse als Sponsor den hauseigenen Tresor öffnete.

Zum Inhalt: Es hätte ein richtig schöner Urlaub werden sollen. Frank und Jenny ziehen sich nach dem Beratungsgespräch mit einem Bankangestellten (Werbung!) mit der passenden EC-Karte (nochmal Werbung!) dieser bestimmten Bank (wieder Werbung!) noch das nötige Kleingeld aus dem dazugehörigen Bankautomaten (Achtung Werbung!) und wollen gerade in die wohlverdienten Ferien fahren, als im in der Stadt gastierenden Zirkus – dem *Crazy Circus* – ein mysteriöses Verbrechen geschieht. Jenny und Frank lassen selbstverständlich den Urlaub sausen und versuchen, das Geheimnis um den Zirkus zu lösen und einem gemeinen und bösen Schurken am Ende das Handwerk zu legen.

Spielerisch und technisch orientierten sich die Designer und Programmierer von ad Games an US-Vorbildern von LucasArts. Stilistisch kann *Crazy Circus* seine Verwandtschaft – zumindest optisch – nicht zum Lucasschen Humorhammer *Day of the Tentacle* verleugnen. Alle Spielfiguren und die verschiedenen Lokations sind im schräg-schrillen Comicstil gezeichnet. Auch technisch sind die Wurzeln deutlich: Gesteuert werden die Helden komplett per Maus – der Mauszeiger läßt sich je nach Situation per Rechtsklick variieren – aus dem "Geh"-Symbol wird dann ein "Schaue"- oder "Rede"-Icon. Eine Verbenliste fällt deshalb völlig weg. Komplett via Maus wird auch mit Gegenständen hantiert: Eure Hauptfigur schleppt einen Rucksack mit sich herum, in dem eingesammelte Items verstaut, untersucht und benutzt werden können. Im gleichen "Menü" befinden sich auch technische Funktionen wie beispielsweise Speichern und Laden von Spielständen oder das An- und Abstellen der digitalisierten Soundeffekte.

Eine Besonderheit ist das Hilfesystem: An kniffligen Stellen im Spiel kann per Mausklick der freundliche Bankangestellte vom Start als Helferlein aktiviert werden. Dieser verteilt dann – immer detaillierte – Hinweise zum aktuellen Puzzle. Zudem stolpert Ihr während des Abenteuers auf acht verschiedene Minispiele (z.B. Memory), die in das Adventure eingebaut sind. *mh*



Klick'n'Play: Das Inventory auf einen Blick (links)



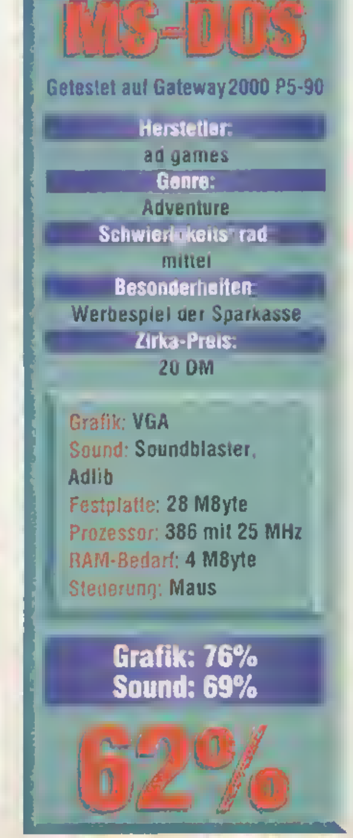
Schrill: Der Grafikstil kommt uns bekannt vor (unten)



Im Zirkus ist ordentlich was los: Ist etwa dieser freundliche Schrauber der böse Bube?

Geht so

Obschon "Crazy Circus" in die Schublade der "Werbespiele" gehört – die Sparkasse als Sponsor läßt sich nicht leugnen – wird der Spieler nur sehr selten mit der "frohen" Werbebotschaft konfrontiert: "Crazy Circus" ist erfreulicherweise kein digitaler Dauerwerbeblock mit ein paar schlichten Spielunterbrechungen. Das Gegenteil ist der Fall: Mehr Spiel und weniger Werbung lautet bei "Crazy Circus" die Devise. Daß die Designer hemmungslos bei den LucesArts-Adventures abgekupfert haben – der schrille Tentacle-Grafikstil läßt grüßen – kann man angesichts des recht komplexen Abenteuers noch verschmerzen. Eher unverzeihlich ist hingegen der niedrige Humorlevel: Statt feinsinniger Gags und furiosem Wortwitz (wie beim Vorbild) gibt's bei "Crazy Circus" laschen Slapstick und brachiale Texte im Otto-Stil – das humoristische Niedrigniveau ist leider nicht mein Geschmack – auch wenn das Spiel extrem preiswert ist. Ansonsten kann sich "Crazy Circus" durchaus sehen lassen und zeigt deutlich, daß Werbeprogramme salonfähig geworden sind.



MS-DOS

Getestet auf Gateway 2000 P5-90

Hersteller: ad games

Genre: Adventure

Schwierigkeitsgrad: mittel

Besonderheiten: Werbespiel der Sparkasse

Zirka-Preis: 20 DM

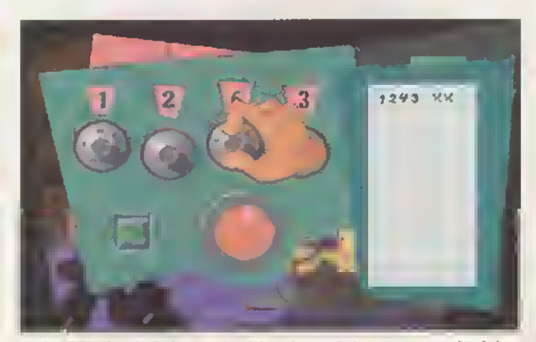
Grafik: VGA
Sound: Soundblaster, Adlib
Festplatte: 28 MByte
Prozessor: 386 mit 25 MHz
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Maus

Grafik: 76%
Sound: 69%

62%



Jenny und Frank in Aktion: Ihr spielt nur eine Figur



Acht Minispielchen sind in dem Adventure mit drin

Amt für Parapsychologie

Bureau 13

Wer denkt, in Büro 13 geht es so gemächlich zu wie in einer deutschen Amtsstube, der hat sich getäuscht. Diese Beamten hier sind von einem Kaliber, das ohne Ärmelschoner auskommt: Ein 200jähriger Vampir, der sich in Nebel verwandeln kann, eine Hexe, gut bestückt mit weißmagischen Zaubersprüchen, ein Dieb, vor dem kein Schloß und keine Westentasche sicher ist, ein Prediger, der schon 26 Leuten den Teufel ausgetrieben hat, eine Bikini-Schönheit im wehrhaften Mech-Anzug und ein Hacker, der jedes Paßwort knackt. Das Büro ist eine geheime Einrichtung der Regierung, um Tatbestände, die im Zusammenhang mit übernatürlichen Phänomenen stehen, aufzuspüren und aufzuklären. Im Missionsbriefing erfahrt Ihr, daß ein gewisser J. P. Withers, seines Zeichens ehemaliger Bureau-13-Agent, versucht hat den Sheriff einer Kleinstadt zu töten. Euer Auftrag besteht darin, Withers' Gründe für sein Vorgehen in Erfahrung zu bringen und den Abtrünnigen zum Verhör in die Zentrale zurückzubringen. Um in der Öffentlichkeit nicht allzusehr aufzufallen, dürft Ihr zu Anfang des Spiels nur zwei der sechs zur Verfügung stehenden Agenten auswählen. Grundsätzlich läßt sich der Fall mit allen Personenkombinationen lösen, doch gestalten sich die Puzzles je nach Wahl unterschiedlich. Eure Aktionen klickt Ihr Euch entweder mit der am oberen Bildschirmrand erscheinenden Verb- und Inventarleiste zusammen oder Ihr verändert durch Rechtsklicks mit der Maus den Cursor so lange, bis er die gewünschte Aktion anzeigt. Mit NPCs wird in feinster englisch-amerikanischer Sprachausgabe parliert, Untertitel (auch englisch) werden auf Wunsch eingeblendet. Durch Unterhaltungen oder beharrliches Herumstöbern kommt Ihr in den Besitz von Gegenständen, die zum weiteren Vorankommen notwendig sind. Die Eigenschaften Eurer Leute müssen wohlüberlegt eingesetzt werden, da der oberste Grundsatz des Bureau 13 unauffälliges Vorgehen ist. Fliegt Eure Tarnung durch unvorsichtiges Konversieren oder Handeln auf, setzt es einen Abzug auf Eurem Punktekonto. In eher spärlich gesäten Actionsequenzen müssen kriminelle Elemente unschädlich gemacht werden, bevor sie Euch das Fell über die Ohren ziehen können.

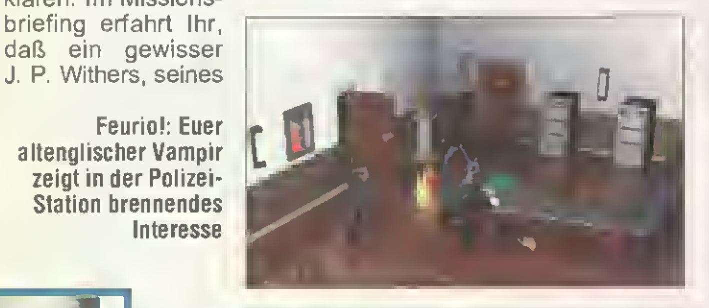
Das Szenario von *Bureau 13* hat mit dem vor Jahren erschienenen *Floor 13* von Virgin nichts am Hut, sondern basiert auf dem Pen-and-paper-Rollenspiel "Bureau 13. Stalking The Night Fantastic" von Tri Tac Systems. *fh*



Links: Miss Littlepanther ist in ihrem Mech-Anzug so süß und aggressiv wie ihr Name



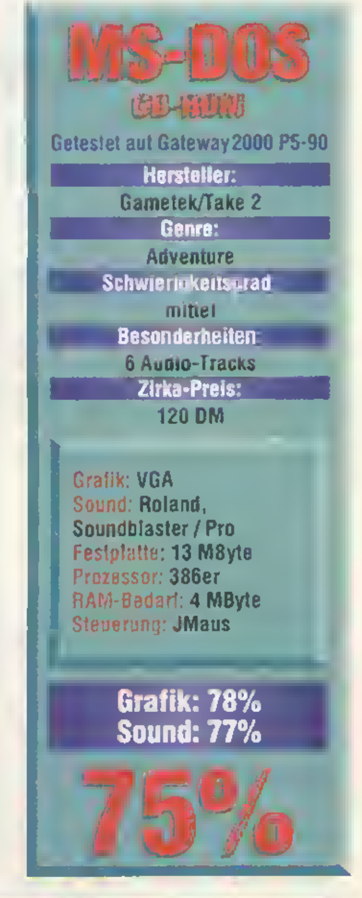
Unten: Mit der Verb- und Inventarleiste klickt Ihr Euch Eure Aktionen zusammen



Feurio!: Euer altenglischer Vampir zeigt in der Polizei-Station brennendes Interesse

Gut

Die aus "Hell" bekannte, typische Handschrift des Programmierteams Take2 wiederholt sich in "Bureau 13" bis ins Detail: Gerenderte Personen und Hintergründe, deren ansprechende Gestaltung leider durch einige kleine technische Patzer getrübt wird. So "schwebt" Ihr gelegentlich vor Einrichtungsgegenständen wie Türen oder Theken, die Euch eigentlich teilweise verdecken sollten. Der umfassenden und sauber artikulierten Sprachausgabe (englisch) mangelt es nicht an Witz und Atmosphäre. Den recht logischen Rätseln kommt Ihr trotz der englischen Sprache wesentlich leichter als in "Hell" bei, da die Puzzles nicht auf Wortspielereien basieren, sondern allesamt mit den aufgesammelten Gegenständen und ein wenig Grips zu lösen sind. Die bizarren Charaktere wissen zu gefallen und machen das Adventure durch ihre unterschiedlichen Fähigkeiten in immer neuen Kombinationen interessant genug für ein zweites Durchspielen. Des Englischen Unkundige warten lieber auf die deutsche Version.



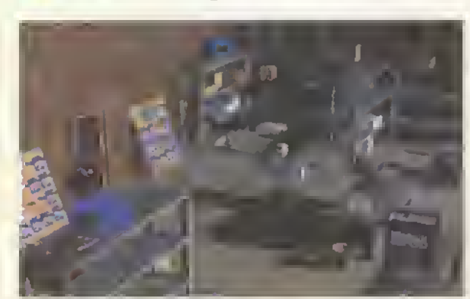
MS-DOS
CD-ROM
Getestet auf Gateway 2000 P5-90

Hersteller: Gametek/Take 2
Genre: Adventure
Schwierigkeitsgrad: mittel
Besonderheiten: 6 Audio-Tracks
Zirka-Preis: 120 DM

Grafik: VGA
Sound: Roland, Soundblaster / Pro
Festplatte: 13 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: J/Maus

Grafik: 78%
Sound: 77%

75%



Auf dem Anrufbeantworter von Rick's Electronics finden sich wichtige Hinweise



Es lebe Super 8: Missionsbriefing in den geheimen Katakomben des Bureau 13



Jeder der sechs Charaktere besitzt extrem unterschiedliche Eigenschaften



Feel The Power of Multimedia.

Erleben Sie Multimedia! Aztech bietet Ihnen qualitativ hochwertige und leistungsstarke Produkte für Ihren Multimedia Einsatz.

Aztech Sound Karten – hörbar gut!

Ob Einsteiger oder professioneller Anwender von Multimedia, wir haben die richtige Soundkarte für Ihren Bedarf, z.B. die ***NOVA 16 Extra***, eine preisgünstige 16 Bit Soundkarte mit einem phantastischen Klang, CD-Qualität und mit Erweiterungsmöglichkeit auf Wave Table Synthese.

Ein galaktischer PC Sound bietet die ***WaveRider 32+***, eine 16 Bit Sound Karte mit 32-Stimmen Wave Table Synthese. Diese Karte bietet Ihnen die klanggetreue Wiedergabe von 128 Instrumentenklängen und 69 Drum Sound Effekten. Ein wesentlicher Vorteil hierbei ist die Erweiterungsmöglichkeit auf SRS (Sound Retrieval System), einem dreidimensionalen Klang.

Sound Galaxy

Sound Galaxy Multimedia Upgrade Kits – das einzigartige Erlebnis!

Aztech bietet viele Möglichkeiten, um auch aus Ihrem PC ein Multimediaerlebnis zu machen. Unsere Upgrade Kits werden mit der Nova 16 Soundkarte, einem Double Speed CD-ROM Laufwerk und CD-Titeln wie Outpost, New Grolier Encyclopedia, MegaRace und anderen geliefert.

Das Personal CD-ROM System ***Explorer*** bietet Ihnen noch mehr! Dieses Kit ist mit einem externen Double Speed CD ROM Laufwerk ausgestattet, bietet einen 16 Bit Multimedia Sound und Wave Table Synthese sowie ein erstaunliches Softwarepaket. Die Installation? – Ganz einfach! Kabel einstecken, Software installieren, und los gehts!

Der Explorer ist die momentan einzige ***„Plug an Play"*** Lösung auf dem Multimedia Markt!

1994 Multimedia World Readers' Choice

Grenzenlose Multimedia-Anwendung mit Aztech Video

Suchen Sie für Ihre Präsentationen, Schulungen oder andere Veranstaltungen leistungsfähige Videoprodukte? – Dann ist das ***Video Galaxy*** genau das Richtige für Sie. Diese Karte bietet Ihnen eine VGA-Auflösung mit bis zu 16,7 Millionen Farben, Multiple-Source Audio, Video Capture, und ist ebenfalls standardmäßig mit einem Fernsehempfänger ausgestattet.

Video Galaxy

Erleben Sie die einzigartige Technologie! *Aztech* ist mehr als nur Multimedia – Es ist „full power multimedia".

AZTECH
Full Power Multimedia

▶Info-Nr. 236

Head Office:
AZTECH SYSTEMS LTD
31 Ubi Road 1, Aztech Building,
Singapore 1440.
Tel: (65) 741-7211
Fax: (65) 741-8678/9
Tlx: RS 36560 AZTECH

Germany Office:
AZTECH SYSTEMS GmbH
World Trade Center,
Birkenstresse 15, 28195 Bremen,
Federal Republic of Germany.
Tel: (0421) 169-0843
Fax: (0421) 169-0845

Authorisierter Distributor für Deutscland:
KM COMPUTER & KOMMUNIKATION
Tel: 07021-98 360
Fax: 07201-98 36-666

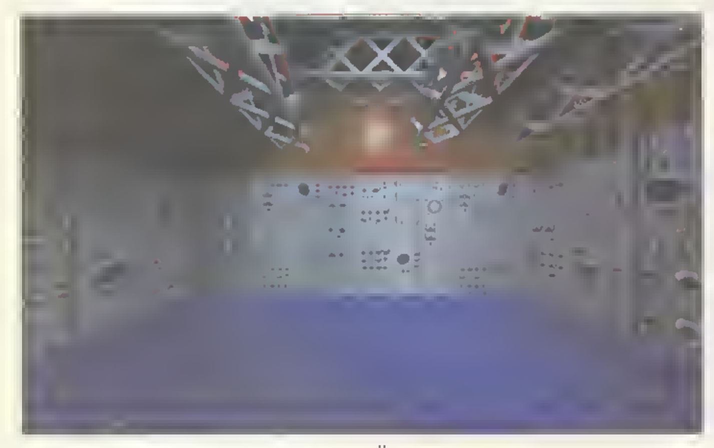
J & W COMPUTER GmbH
Tel: (06142) 942-0
Fax: (06142) 942-249
ACTEBIS COMPUTERHANDELS GmbH
Tel: (02921) 99-0
Fax (02921) 99-2809



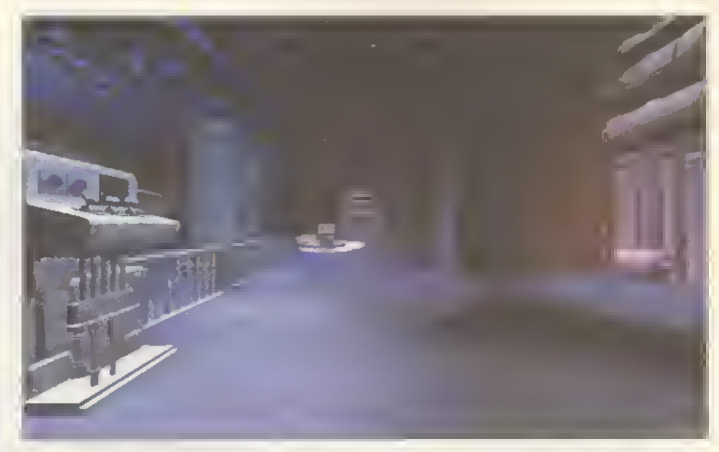
8.—15. 03. 1995
Halle 9/EG, Stand D44

Forbidden Planet

L-Zone



Krieg der Knöpfe: Hier heißt es, die Übersicht zu behalten



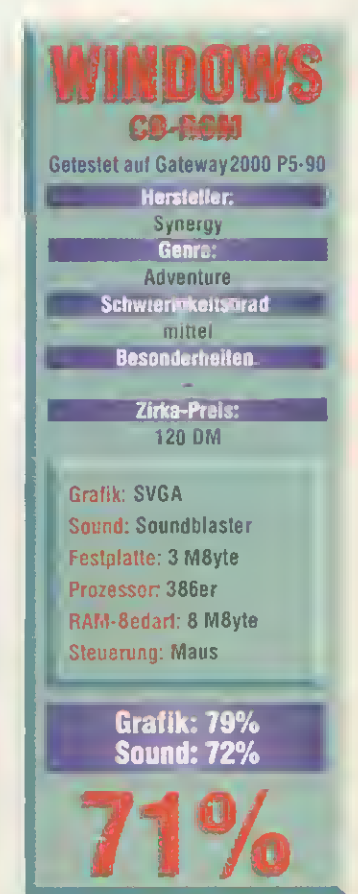
Willkommen in L-Zone: Links am Pult befindet sich der Lichtschalter

Verrückte Wissenschaftler scheinen zu einer beinahe unsterblichen Spezies zu gehören. Seit Frankenstein und Dr. Jekyll gehören sie zum festen Inventar verschiedenster Science-fiction-Storys. Auch *L-Zone* bleibt von jenen Herren nicht verschont, doch haben wir es hier nur mit den Auswirkungen ihrer Arbeit zu tun. Ansonsten ist diese Stadt – bis auf Euch natürlich – menschenleer. Eigentlich breitet sich hier eine Spielwiese aus, die für die manisch Neugierigen unter uns das Paradies sein muß: Hier müssen Knöpfe gedrückt, Schalter umgelegt und Türen geöffnet werden, ohne daß eine mürrische Stimme sagt, daß man das nicht dürfe. Dabei sind die einzelnen Räume, die Ihr durchwandern müßt, alles andere als simpel gestaltet. Überall erwarten Euch unbekannte Maschinen und Bedienkonsolen. Ähnlich wie bei *Myst* ist allerdings niemand da, der Euch die entscheidenden Hinweise gibt. Auf der anderen Seite birgt diese Freiheit aber auch ein gehöriges Gefahrenpotential. Schließlich weiß niemand, was für eine Apparatur da gerade in Bewegung gesetzt wird. Wie es der Teufel will, hat man mit einem lässigen Tastendruck vielleicht eine Höllenmaschine in Gang gesetzt. Vorsicht ist also angesagt, da noch einige Fallen versteckt sind, die mitunter recht tödlich sein können. Habt Ihr Euch schließlich durch alle Level getüftelt ohne in größere Schwierigkeiten zu kommen, seid Ihr am Ende der Reise angekommen und dürft die Tür zum Planeten Green aufstoßen.

Insgesamt fünf Zonen gibt es, durch die Ihr müßt, bevor das Spiel in der entscheidenden Phase ist. Dabei wird es einem durch die spezielle Steuerung nicht unbedingt einfach gemacht. Denn im Gegensatz zu den klassischen Adventure-Spielchen verwandelt sich der Mauszeiger nicht in ein entsprechendes Symbol, wenn er einen Hotspot berührt. In *L-Zone* gilt wirklich: Probieren geht über studieren. Die Funktion vieler Maschinen bleibt anfangs im Dunklen. Aber nach und nach, je weiter man sich in das Innere vorkämpft und Hinweise auf die Funktionsweise dieser unterirdischen Station sammelt, fügen sich die Teile wie in einem Puzzle zusammen und man beginnt sich sogar mit der Zeit heimisch zu fühlen. *ps*

Gut

Ein etwas ungewöhnliches Gamedesign, das Meister Haruhiko Shono da entwickelt hat. Auf der einen Seite die überbordende Grafik, verschachtelte Räume und bizarre Ideen. Auf der anderen Seite eine Benutzerführung, auf die selbst die Bezeichnung "spartanisch" nicht mehr zutrifft. In L-Zone wird man praktisch ins kalte Wasser geworfen, schwimmen lernt man während des Spiels. Da gibt es keine Hilfestellung und selbst die Hinweise auf bestimmte Apparaturen verstecken sich in Bildern, deren Bedeutung man mühsam erraten muß. Dafür kann man behaupten, daß L-Zone ein zutiefst logisches Spiel ist. Der Bierernst, mit dem dieser Maschinenpark betrieben wird, läßt einfach keine skurrilen Logeleien zu. Mag also jemand mehr die traditionellen Adventures, in denen man mit anderen Figuren redet, Teile sammelt und in einem Inventar ablegt, für den ist L-Zone wahrscheinlich die programmgewordene Langeweile.
Wer sich allerdings endlich mal in einer Welt bewegen möchte, wo er selbst sein eigener Herr ist und wo der Forschertrieb durch nichts abgelenkt wird, der wird sich von diesem Spiel eigentlich nicht mehr losreißen wollen.



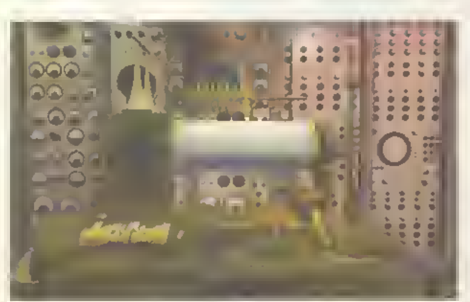
WINDOWS
CD-ROM
Getestet auf Gateway 2000 P5-90

Hersteller: Synergy
Genre: Adventure
Schwierigkeitsgrad: mittel
Besonderheiten: -
Zirka-Preis: 120 DM

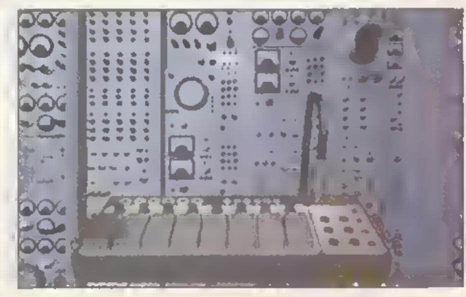
Grafik: SVGA
Sound: Soundblaster
Festplatte: 3 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 8 MByte
Steuerung: Maus

Grafik: 79%
Sound: 72%

71%



Jetzt geht die Musik richtig los: Auf diesen Zylindern befindet sich nicht nur Liedgut



Learning by Doing: Wo ich welches Kabel, einzustöpseln habe, ist anfangs noch ungewiß



Klick & Play: L-Zone ist ein Hort der merkwürdigsten Maschinen

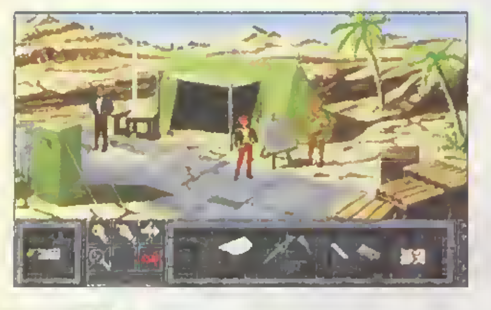
Wie alle neuen Babies wird Sie dies die ganze Nacht wachhalten



Des Plagiats beschuldigt

Guilty

Anfang letzten Jahres klickte sich unsere müde Rechte durch das Durchschnittsadventure *Innocent until caught* des Programmierteams Divide By Zero. Heuer beglückt uns der schnodderige Held Jack T. Ladd mit seinem pikanten Humor nicht mehr alleine. Die emanzipierte Polizistin Ysanne Andropath sorgt für die weibliche Komponente, die innerhalb des Handlungsrahmens ein "Intermezzo der Geschlechter" à la *Indiana Jones* zuläßt. Frei nach dem Motto "anzüglicher Chaot neckt sich mit burschikoser Zicke", stolpert Ihr durch ein Adventure, das Euch zu den Schauplätzen einer in Planeten unterteilten Phantasiewelt führt. Die dort zu knackenden Puzzles variieren, je nachdem für welchen der beiden Heldencharaktere Ihr Euch zu Anfang des Spiels entscheidet. Die Science-Fiction-Story konfrontiert Euch auf jedem Planeten mit einer anderen Problematik. Das Aufmischen einer korrupten Glücksspieler-Nation steht dabei genauso auf dem Zettel wie die Befreiung einer mit kleinen, grünen Männchen befallenen Labyrinthwelt. Die beiden Zukunftsschnüffler agieren und reden mittels fünf Icons auf einer Leiste am unteren Bildschirmrand.



Hallo Monkey Island: Wir klauen dem Obersf das abgelegte Monokel



Links: Schreibtischtäter: Der oberste Drahtzieher des Spielerplaneten ist ein ganz schlimmer Finger



Unten: Abgezockt: Im Casino deckt Ihr üble Machenschaften auf

na ja

Divide By Zeros späte Nachgeburt des Adventures "Innocent until caught" hätte noch nicht einmal vor zwei Jahren, als Indiana Jones 4-ähnliche Pixelabenteuer noch richtig hip waren, eine Chance auf die vordersten Ränge gehabt: Schwammige Puzzles, die jeglicher Logik entbehren und mitnichten zum Handlungsaufbau beitragen, werden von gewollt komischen Konversationen getragen. Der schon im englischen Original dröge Sprachwitz ging bei der schlampigen, uninspirierten Übersetzung ins Deutsche vollends flöten. Durch die wechselnden Planetenbesuche sollen verkrampft möglichst unterschiedliche Schauplätze bemüht werden, auf denen sich dann doch immer das gleiche Lied abspielt: Ihr durchsucht zunächst Bild für Bild nach den nicht selten pixelgroßen Gegenständen, die sich in der unscharfen Hintergrundkulisse gekonnt tarnen. Danach könnt Ihr getrost Euer Gehim lobotomieren lassen, da sich die Rätsel oft nur durch mechanisches Ausprobieren und erneutes Anlaufen schon einmal befragter Personen lösen lassen. Grafisch pinseln Divide By Zero deutlich in der Vergangenheit, gerenderte Objekte finden sich allenfalls in den überflüssigen Zwischensequenzen wieder und das Pixeln beherrschen die Künstler von Lucas oder Sierra deutlich sichtbar besser.

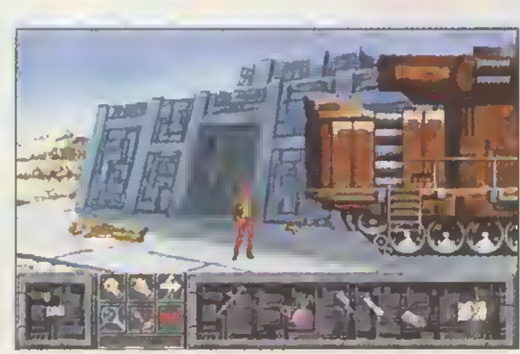
Hier befindet sich auch Euer Inventar, in dem Ihr aufgeklaubte Gegenstände sammeln und bei Bedarf auch miteinander kombinieren könnt. Ganz links auf der Leiste seht Ihr einen Grundriß des Raumes, in dem Ihr Euch gerade befindet mit allen seinen Ausgängen. Bewegt Ihr den Cursor über den Bildschirm, so werden wichtige Dinge namentlich genannt, vorausgesetzt Ihr steht mit dem Mauszeiger genau darüber. Bei Konversationen wird zu einem Bildschirm mit Porträts der Plaudertaschen umgeschaltet. Die Multiple-Choice-Antworten führen nur selten zu einem unterschiedlichen Ablauf; meist klickt Ihr die gesamte Auswahl hintereinander ab, um an die gewünschte Information zu kommen. Die getestete CD-ROM-Variante verfügt über deutsche Sprachausgabe mit einblendbaren Untertiteln. Es existiert eine um die Zwischensequenzen abgespeckte Disketten-Version. *fh*



Schlaglertigkeit per Mausklick: Unterhalten mit Multiple Choice



Doc Düse steh´mir bei: Der Hauptcomputer streikt



Da legst di nieder: Rotschopf schafft sie alle



SOFTSALE

SHOPS

Bielefeld · Kavalleriestr. 8
Bremen · Bahnhofsplatz 9
Hamburg · Großer Burstah 50-52
Hannover · Marktstr. 47
Hildesheim · Osterstr. 24
Nienburg · Schlossplatz 19

VERSAND

31582 Nienburg
Schlossplatz 19
Sammelnummer:
Tel.: (05021) 910416
Fax: (05021) 910403-04

DV = *deutsche Version* **DA** = *deutsche Anleitung*
EA = *engl. Anleitung* **??** = *noch nicht bekannt*
Preis* = *zum Zeitpunkt der Drucklegung dieser Zeitung noch nicht lieferbar – Vorbestellungen möglich. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren* **Versandkosten:** *Vorkasse 6,90 DM* **Nachnahme:** *9,90 DM zuzügl. 3,00 DM Nachnahmegebühr Ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen*

IBM-PC

1869	DV	79,90DM
1942-Pacific Air War	DA	89,90DM
1944 - Acr. the Rhine	DV	89,90DM
7 th Sword of Mendor	DA	69,90DM*
Aces of the Deep	DV	84,90DM
Across the Rhine	DV	89,90DM*
Aladdin	DA	64,90DM
Alienbreed 3	DA	54,90DM*
Alien Legacy	DA	69,90DM
Alien Logic	EA	79,90DM*
Alien Olympics	DV	64,90DM*
Alone in the Dark 2	DV	84,90DM
Al-Qadim	DV	79,90DM
Arcade Pool	DA	[illegible]
Arena-Elder Scrolls	EA	[illegible],90DM
Arena-Elder Scrolls	DV	In Vorb
Armored Fist	EA	69,90DM
Armored Fist	DV	79,90DM*
A-Train Classics	DV	44,90DM
Aufschwung Ost	DV	69,90DM
Award Winners Gold	DA	69,90DM
B-Wing (X Wing M 2)	DV	44,90DM
Battle Bugs	DV	69,90DM
Battledrome	DV	In Vorb.
Battletoads	DA	64,90DM*
Battle Isle 2	DV	79,90DM
Bazooka Sue	DV	84,90DM*
B. C. Racers	DA	in Vorb
Beneath Steel Sky	DV	69,90DM
Biosphere	??	In Vorb
Blackhawk	DV	69,90DM
Bloodnet	DA	69,90DM
Body Blows	DA	59,90DM
Break Thru	DA	49,90DM
Bundesliga M 3	DV	84,90DM
Burning Steel	DV	79,90DM
-Data 1 Amerika I A	DV	39,90DM
-Data 2 Superschiffe	DV	39,90DM
-Scenario Editor	DV	39,90DM
Burning Steel 2	DV	84,90DM
Cannon Fodder 2	DA	64,90DM
Caribean Desaster	DV	79,90DM*
Chaos Engine	DA	54,90DM
Chartbreaker	DV	69,90DM*
Civilization	DV	89,90DM
Classic Power Comp.	DA	79,90DM
Colonization	DV	89,90DM
Combat Classics III	DA	69,90DM
Cyber Judas	??	in Vorb
Cyberspace	DV	in Vorb.
Cyclones	DV	79,90DM*
Dangerous Streets	DA	49,90DM*
Dark Legions	EA	64,90DM
Dark Legions	DV	in Vorb
Dark Sun	DV	79,90DM
Dark Sun II	DV	79,90DM*
Das Amt	DV	in Vorb.
Das schwarze Auge	DV	79,90DM
Das schwarze Auge 2	DV	79,90DM
-Speech	DV	39,90DM
-Lösungsbuch	DV	24,80DM
Day of the Tentacle	DV	84,90DM
Dawn Patrol	DV	84,90DM
Death or Glory	DV	89,90DM
Delta 5	EA	69,90DM
Delta 5	DV	79,90DM*
Delphine Classic Coll.	DA	54,90DM
Der Baulöwe	DV	84,90DM
Der Clou	DV	79,90DM
-Die Profidiskette	DV	44,90DM*
Der Planer	DV	79,90DM
-Datadisk	DV	44,90DM
Der Patrizier	DV	79,90DM
Descent	DA	in Vorb
Desert Strike	EA	64,90DM
Die Box Vol 1	DV	49,90DM
Die Große Rallye	DV	in Vorb.
Die Siedler	DV	79,90DM
Dime City	DV	79,90DM*
Discworld	DV	74,90DM*
Dogfight	DA	39,90DM
Doppelpaß	DV	79,90DM
Dreamweb	DV	79,90DM
Dungeon Master 2	DV	In Vorb
Durch die Wüste	DV	in Vorb
Earth Siege	DV	84,90DM
Ecstatica	DV	74,90DM
Eight Ball Deluxe 2	DA	49,90DM
Elder Scrolls	EA	69,90DM
Elder Scrolls	DV	in Vorb
Elite 3	DV	79,90DM*
Empire Deluxe	DV	89,90DM
Erben der Erde	DV	79,90DM
Eye of the Beholder	DV	39,90DM
Eye of the Beholder 2	DV	39,90DM
Eye of the Beholder 3	DV	79,90DM
F-14 Fleet Defender Plus	DA	89,90DM
F-117 A Nighthawk	DA	39,90DM
F-15 Strike Eagle III	DA	39,90DM
Fields of Glory	DA	89,90DM
FIFA Soccer	DV	69,90DM
Fighter Wing	DV	84,90DM*
Flugsimulator 5.0	DV	129,90DM
Flugsimulator 5.0	EA	89,90DM
-Japan	EA	49,90DM
-New York	EA	49,90DM
-Paris	EA	49,90DM
-San Francisco	EA	49,90DM
-Washington	EA	49,90DM
Flugsimulator 5.1	DV	129,90DM*
Flugsimulator 5.1	EA	99,90DM*
Formula I Grand Prix	DA	39,90DM
Fritz 3	DV	129,90DM
Grandest Fleet	DA	69,90DM
Gunship 2000	DA	39,90DM
Hanse-Die Expedition	DV	44,90DM
Hardball 4	??	in Vorb.
Hattrick	DV	79,90DM*
Heroes of Might & M	EA	79,90DM*
Heroes of Might & M	DV	84,90DM*
History Line 1914-18	DV	69,90DM
Hokum KA-50	DA	69,90DM*
Hurra Deutschland	DV	69,90DM
Inca	DV	89,90DM
Inca 2	DV	84,90DM
Indiana Jones 4	DV	49,90DM
Indy Car Racing	DA	79,90DM
-Racing Tracks	DA	34,90DM
-Motor Speedway	DA	39,90DM
Inferno	DV	in Vorb
Innocent II	??	in Vorb
Int. Tennis Open	DV	54,90DM
Iron Assasins	??	in Vorb
Ishar 3	DV	69,90DM
Jungle Strike	EA	69,90DM*
Jurassic Park	DV	69,90DM
KA-50 Hokum	DA	69,90DM*
Kick off 3 Euro Challenge	DV	54,90DM
Kingdoms of Germany	DV	69,90DM
Klik n' Play	DV	84,90DM*
Lands of Lore	DV	64,90DM
Legend of Kyrandia 2	DV	74,90DM
Legionen	DV	69,90DM*
Leis. Suit Larry 6	DV	74,90DM
Lemmings 2	DA	69,90DM
Lemmings 3	DA	64,90DM
Links 386 Pro	DA	89,90DM
Links Banff SVGA	EA	44,90DM
Links Belfry SVGA	EA	44,90DM
Links Bighorn SVGA	EA	44,90DM
Links Castle P. SVGA	EA	44,90DM
Links Firestone SVGA	EA	44,90DM
Links Innisbr. SVGA	EA	44,90DM
Links Mauna K SVGA	EA	44,90DM
Links Pebble B SVGA	EA	44,90DM
Links Pinehurst SVGA	EA	44,90DM
Lion King	DA	69,90DM
Litil Divil	DA	69,90DM
Lode Runner	DV	69,90DM
Lollypop	DA	74,90DM
Lords of the Realm	DV	69,90DM
Lost in Town	??	In Vorb.
Lost Vikings	DV	79,90DM
Lothar Matthäus	DV	69,90DM
Lothar Matthäus II	DV	69,90DM
Lucas Classic Adv.	DV	99,90DM
Lucas Classic Simulations	DA	79,90DM
M 1 Tank Platoon	DA	34,90DM
Mad News	DV	79,90DM
-Extrablatt	DV	39,90DM*
Mad TV	DV	39,90DM
Maniac Mansion 2	DV	84,90DM
Master of Magic	DV	89,90DM*
Masters of Orion	DA	89,90DM
Menzoberanzan	DA	79,90DM*
Metal Marines	DV	64,90DM*
Michael Jordan in Fl.	DA	74,90DM
Micro Machines	DA	54,90DM
Monkey Island I	DV	39,90DM
Monkey Island 2	DV	49,90DM
NASCAR Racing	DA	74,90DM
NCAA Basketball 2	DA	69,90DM*
NFL Coaches	DA	39,90DM
Oldtimer	DV	79,90DM
Otto Rehagel Soccer	DV	69,90DM*
Outpost	DV	69,90DM
-Planet Pack	DV	In Vorb.
-Update	DV	in Vorb.
Overdrive	DA	39,90DM
Overlord	EA	79,90DM
Panzer General	DA	79,90DM*
Pinball Dreams	DA	64,90DM
Pinball Dreams 2	DA	39,90DM
Pinball Fantasies	DA	64,90DM
Pinball Illusions	DA	in Vorb
Pirates	DA	34,90DM
Pirates Gold	DV	39,90DM
Pizza Connection	DV	84,90DM
Police Quest 4	DV	69,90DM
Populous II	DV	39,90DM
Powerdrive	DA	54,90DM
Prince of Persia 2	DA	69,90DM
Priory	DA	in Vorb.
Quarter Pole	DV	69,90DM
Quarantine	DV	79,90DM
Quest for Glory 4	DV	69,90DM*
Railroad Tyc. Deluxe	DA	79,90DM
Ran Trainer	DV	79,90DM
Ravenloft	DV	79,90DM
Reach for the Skies	DA	39,90DM
Red Ghost	DV	In Vorb
Retribution	DA	69,90DM
Reunion	DV	74,90DM
Rings of Medusa Gold	DV	79,90DM
Rise of the Robots	DA	79,90DM
Robinsons Requiem	DV	64,90DM
Rüsselsheim (Detroit)	DV	69,90DM
Sam & Max	DV	84,90DM
Sensible Golf	DA	69,90DM*
Serpent Isle (Ult. 7 II)	DA	79,90DM
Seventh Sword of M	DA	69,90DM*
Sherlock Holmes	DV	79,90DM
Silverball	DA	59,90DM
Sim City 2000	DV	84,90DM
Sim City 2000 Scen.	DV	39,90DM
Sim City 2000 Scen. 2	DV	39,90DM*
Sim Classics	DV	69,90DM
Sim Farm	DV	79,90DM
Sim Tower	??	In Vorb.
Sim Town	DV	in Vorb
Simon the Sorcerer	DV	84,90DM
Simon the Sorcerer 2	DV	79,90DM*
Skyrealms of Jorune	EA	79,90DM*
Slipstream	??	in Vorb
Space Federation	DA	69,90DM
Space Hulk	DA	79,90DM
Space Quest 6	??	In Vorb.
Space Simulator 1.0	EA	84,90DM
Space Simulator 1.0	DV	129,90DM
SSN 21 Seawolf	DV	79,90DM
St. Thomas	DA	49,90DM*
Star Trek Judgem. R	DV	84,90DM
Stonekeep	??	In Vorb.
Street Fighter 2	DA	64,90DM
Stronghold	DV	79,90DM
S.U.B.	DV	69,90DM*
Subwar 2050	DV	89,90DM
-Mission Disk	DV	49,90DM
Superfrog	DA	39,90DM*
Super H. L. Hoboken	EA	69,90DM
Syndicate	DV	79,90DM
-Data Disk	DV	44,90DM
System Shock	DV	79,90DM
Task Force 1942	DA	89,90DM
The Big Red Adventure	??	In Vorb.
The Greatest	DV	64,90DM
The Last Dynasty	??	in Vorb
The Perfect General 2	??	In Vorb
The Scottish Open	??	In Vorb.
Theme Park	DV	79,90DM
Tie Fighter	DV	89,90DM
-Defender of the Empire	DV	39,90DM*
Tower Assault	DA	54,90DM*
Transport Tycoon	DV	89,90DM
Turrican 2	DA	69,90DM*
UFO	DV	89,90DM
Ultima 7	DV	39,90DM
Ultima 7 II	DA	79,90DM
Ultima 8 - Pagan	DV	84,90DM
-Speech	DV	44,90DM
Ultima Underworld 2	DA	74,90DM
Ultimate Body Blows	DA	54,90DM
Unlimited Adventures	DV	79,90DM
Virtual Pool	??	in Vorb.
Vital Light	DA	In Vorb.
Wake of the Revenger	DA	79,90DM*
Warcraft	DA	79,90DM
Warlords 2	EA	79,90DM
-Datadisk	EA	69,90DM
Whales Voyage	DV	74,90DM
Wing Comm. Armada	DA	69,90DM
Wizardry 7	DV	84,90DM
Woodruff	DV	in Vorb
World Cup Year '94	DA	69,90DM
World Tennis Ch.-ship	EA	39,90DM
World War 2	DA	74,90DM
WWF European Ramp	EA	69,90DM
X-Wing	DA	84,90DM
X-Wing Collection	DV	69,90DM
X-Wing Mission 2	DV	44,90DM
X-Wing Upgrade Kit	DV	59,90DM
Zeppelin	DV	79,90DM
Battle Chess Comp.	??	In Vorb
B. C. Racers	DA	in Vorb.
Beneath a Steel Sky	DV	79,90DM
Betrayal at Krondor	DV	79,90DM
Bioforge	DV	89,90DM*
Bloodnet	DA	69,90DM
Burning Steel	DV	84,90DM
Burning Steel 2	DV	79,90DM
Buzz Aldrin	DA	89,90DM
Caribbean Disaster	DV	84,90DM*
Chartbreaker	DV	In Vorb
Chessmaster 4000 T	DA	69,90DM
Christoph Kolumbus	DV	89,90DM
Civilization+R. T. Del	DV	64,90DM
Civilization & Colonization	DV	89,90DM
Cybermage	DV	in Vorb.
Cyclones	DA	79,90DM*
Colonization	DV	89,90DM
Colonization & Civilization	DV	89,90DM
Comanche Compil	DV	89,90DM
Combat Classics III	DA	69,90DM
Commander Blood	DA	74,90DM
Commander Blood	DV	In Vorb.
Creature Shock	DV	89,90DM
Critical Path	DV	99,90DM
Cyberia	DA	89,90DM
Cyberia	DV	In Vorb.
Cyberwar	DA	99,90DM
Cycle Mania	DA	69,90DM
Dark Forces	DV	99,90DM*
Dark Legions	DV	in Vorb.
Dark Sun	DV	79,90DM
Dark Sun II	DV	79,90DM*
Das Amt	DV	in Vorb
Das schwarze Auge	DV	69,90DM
Das schwarze Auge 2	DV	79,90DM
David L. Golf/F 1 GP	DA	64,90DM
Dawn Patrol	DV	84,90DM
Day of the Tentacle	DV	89,90DM
Death Gate	EA	in Vorb.
Delta 5	EA	in Vorb.
Delta 5	DV	in Vorb
Der Clou	DV	79,90DM
Der Patrizier	DV	84,90DM
Der Planer	DV	84,90DM
Descent	DA	79,90DM*
Desert Strike	EA	64,90DM
Die Box Vol. 1	DV	49,90DM
Die Große Rallye	DV	in Vorb
Die Hohlenwelt-Saga	DV	84,90DM
Die Saga von Nietom	DV	49,90DM
Dime City	DV	79,90DM*
Discworld	DV	84,90DM*
Dogfight	DA	39,90DM
Doppelpaß	DV	79,90DM
KA 50 Hokum	??	In Vorb.
Kind of Magic	DV	49,90DM
Kingdoms of Germany	DV	69,90DM
Kings Quest Collect	DA	84,90DM
Kings Quest 7	DV	84,90DM
Klick'n'Play	DV	In Vorb.
Koshan Konspiracy	DV	49,90DM
Lands of Lore	DV	89,90DM
Last Dynasty	DV	in Vorb.
Legend of Kyrandia 2	DV	104,90DM
Legend of Kyrandia 3	DV	79,90DM
Leis. Suit Larry 6	DV	79,90DM
Leisure Suit Larry C.	DA	84,90DM*
Lemmings III	DA	69,90DM
Litil Divil	DA	79,90DM
Little Big Adventure	DV	89,90DM
Lode Runner	DV	69,90DM
Lollypop	DA	69,90DM
Lords of Midnight	DV	In Vorb.
Lords of the Realm	DV	69,90DM
Lost Eden	??	in Vorb.
Lost in Time	DV	84,90DM
Lost In Town	??	in Vorb.
Lothar Matthäus II	DV	In Vorb.
Lucas Arts Cl. Adv.	DV	99,90DM
Lucas Arts Cl. Sim.	DA	79,90DM
Mad News	DV	84,90DM*
-Extrablatt	DV	39,90DM*
Magic Carpet	DV	89,90DM
Maniac Mansion 2	DV	89,90DM
Mechwarrior II	DA	In Vorb
Master of Magic	DV	89,90DM*
Mega Race	DV	69,90DM
Menzoberanzan	DA	79,90DM*
Might & Magic Trilol.	DV	84,90DM
-Heroes of Might & M	EA	74,90DM*
-Heroes of Might & M	DV	79,90DM*
Myst	DA	84,90DM
NASCAR Racing	DA	79,90DM
Navy Fighters	DV	89,90DM
NCAA Basketball 2	DA	in Vorb.
NHL Hockey '95	DA	79,90DM
Nick Faldo Golf	DA	in Vorb
Noctropolis	DV	89,90DM*
Novastorm	DA	79,90DM
Oldtimer	DV	84,90DM
Outpost	DV	84,90DM
-Planet Pack	DV	In Vorb.
-Update	DV	in Vorb.
Pacific Strike	DA	In Vorb.
Panzer General	DA	79,90DM*
Peter Gabriels Xplora	EA	104,90DM*
PGA Tour Golf 486	DA	89,90DM
Phantasmagoria	DV	in Vorb.
Phoenix Fighter	??	in Vorb.
The Hidden Below	DA	69,90DM
The Last Dynasty	??	In Vorb
The Scottish Open	??	in Vorb
Theme Park	DV	79,90DM
Ticonderoga	DA	79,90DM*
Tie Fighter	DA	79,90DM*
Total Distortion	EA	99,90DM*
Tower Assault	DA	64,90DM*
Transport Tycoon	DV	89,90DM
Tuneland	DV	in Vorb
Turrican 2	DA	84,90DM*
UFO/Master of Orion	DV	69,90DM
Ultima 8	DV	109,90DM
Ultima Uw 1 und 2	DA	84,90DM
Ultimate Body Blows	DA	54,90DM
Under a killing Moon	DV	99,90DM
US Navy Fighters	DV	89,90DM*
USS Ticonderoga	DA	79,90DM*
Vital Light	DA	In Vorb.
Virtual Pool	??	In Vorb
Vollgas	DV	in Vorb
Voyeur	DA	84,90DM
Voyeur	DV	in Vorb
Wacky Wheels	DA	54,90DM
Wake of the Revenger	DA	79,90DM*
Warcraft	DA	79,90DM
Warplanes 2	EA	104,90DM*
War unlimited	DV	84,90DM*
Wild Blue Yonder	DA	69,90DM
Wing Comm. Armada	DA	79,90DM
-Windowsversion	DA	in Vorb.
Wing Commander Del	EA	79,90DM
Wing Commander III	DV	99,90DM
Wings of Glory	DV	84,90DM*
Wizardry 6+7	DV	84,90DM
Woodruff	DV	in Vorb
World Cup Year '94	DA	69,90DM
X-Wing Collection	DA	64,90DM
X-Wing Collection	DV	69,90DM*
Zephyr	DV	84,90DM*
Zeppelin	DV	84,90DM*

CD-ROM

7 th Guest	DA	89,90DM
7th Sword of Mendor	DA	69,90DM*
10 Jahre Interplay	DA	89,90DM
11 th Hour	DA	104,90DM*
1942-Pacific Air War	DA	89,90DM*
1944-Acr. the Rhine	DV	89,90DM*
Aces of the Deep	DV	79,90DM
Across the Rhine	DV	89,90DM*
Action Soccer	DV	in Vorb
Aegis-Guardian of F	DV	79,90DM
Albion	DV	in Vorb.
Alienbreed 3	DA	64,90DM*
Alien Logic	??	In Vorb.
Alien Olympics	DV	64,90DM*
Al-Quadim	DV	69,90DM
Alone In the Dark	DV	89,90DM
Alone in the Dark 2	DV	84,90DM
Alone in the Dark 3	DV	84,90DM*
American Civil War	??	in Vorb.
Apache	DA	In Vorb.
Arcade Pool	DA	34,90DM*
Archon Ultra	DV	69,90DM
Armored Fist	DA	79,90DM
Armored Fist	DV	79,90DM*
Award Winners Gold	DA	69,90DM
Bat 2	DV	49,90DM
Battle Isle 2	DV	84,90DM
-Scenery CD	DV	49,90DM
Battle Bugs	DV	79,90DM*
Dracula unleashed	DA	89,90DM
Dragon Lore	DV	74,90DM
Dreamweb	DV	79,90DM
Dune 2	DV	39,90DM
Dungeon Master 2	DV	in Vorb
Earth Siege	DV	84,90DM
Ecstatica	DA	84,90DM
Ecstatica	DV	84,90DM*
Eight Ball Deluxe 2	DA	49,90DM
Eleventh Hour	DA	104,90DM*
Elite 2	DV	69,90DM
Elite 3	DV	79,90DM*
Empire Deluxe	DV	69,90DM
Erben der Erde	DV	79,90DM
Eye of the Beholder	DV	84,90DM
F-117 A Nighthawk	DA	39,90DM
F-14 Fleet Defender Gold	DA	89,90DM
F-15 Strike Eagle III	DA	39,90DM
Falcon Gold Coll.	DA	89,90DM
Fantasy Empires	DV	69,90DM
Fantasy Feat	EA	79,90DM*
FIFA Soccer	DV	69,90DM
Fighter Wing	DV	84,90DM*
Fleet Defender Gold	DA	89,90DM
Flight Unlimited	EA	79,90DM*
Flight Unlimited	DV	In Vorb
Formula I Grand Prix	DA	39,90DM
Form. I GP/D. L. Golf	DA	64,90DM
Freddy Pharkas	DV	79,90DM*
Full Throttle	DV	In Vorb.
Gabriel Knight	DV	79,90DM
Gateway 2	EA	69,90DM
Goblins 2	DV	84,90DM
Goblins 3	DV	94,90DM
Golden 7	DV	89,90DM
Golden 10	DA	84,90DM
Grandest Fleet	DA	69,90DM
Gunship 2000	DA	39,90DM
Gunship 2000+Scen.	DA	64,90DM
Hammer of the Gods	EA	in Vorb.
Hand of Fate	DV	104,90DM
Hattrick	DV	84,90DM*
Heimdall 2	DA	79,90DM
Hell	DV	79,90DM
Heroes of Might & M	EA	74,90DM*
Heroes of Might & M	DV	79,90DM*
Hidden Below	DA	69,90DM
History Line	DV	64,90DM
Hokum KA 50	??	in Vorb.
Hurra Deutschland	DV	69,90DM
Inca	DV	69,90DM
Inca 2	DV	109,90DM
Inferno	DV	99,90DM
Innocent II	??	in Vorb
Int. Tennis Open	DV	79,90DM
Iron Angel	??	in Vorb
Iron Assault	DA	89,90DM*
Iron Cross	EA	79,90DM*
Jagged Alliance	??	In Vorb
Journeyman Project	DA	69,90DM
Jungle Strike	EA	74,90DM*
Jurassic Park	DV	69,90DM
Pinball Deluxe Edition	DA	74,90DM
Pinball Illusions	DA	In Vorb
Pinball Wizard 2000	DA	69,90DM*
Pirates Gold	DV	39,90DM
Police Quest 4	DV	79,90DM
Powerdrive	DA	54,90DM
Prince Symbol	EA	84,90DM
Priory	DA	In Vorb.
Privateer/Strike C.	DA	84,90DM
Project Paradise	DA	69,90DM*
Quarantine	DV	79,90DM
Quest & Fun	DV	69,90DM
Quest for Glory 4	DV	79,90DM*
Railr. Tyc. Del./Civiliz.	DV	64,90DM
Rantrainer	DV	84,90DM
Ravenloft	DV	69,90DM
Rebel Assault	DV	79,90DM
Red Ghost	DV	In Vorb.
Renegade	DA	79,90DM*
Retribution	DA	69,90DM
Return to Ringworld	??	In Vorb
Return to Zork	DA	84,90DM
Reunion	DV	74,90DM
Rings of Medusa Gold	DV	79,90DM
Rise of the Robots	DA	84,90DM
Saga of Aces	DA	84,90DM*
Sam & Max	DV	89,90DM
Seventh Sword of M.	DA	69,90DM*
Sherlock Holmes	DV	84,90DM
Sim Ant	DA	In Vorb.
Sim City	DV	84,90DM
Sim City 2000	DV	89,90DM
Sim Farth	DA	In Vorb
Simon the Sorcerer	DV	84,90DM
Simon the Sorcerer 2	DV	in Vorb.
Sim Rain Forrest	DV	in Vorb
Sim Town	DV	in Vorb.
Skyrealms of Jorune	??	In Vorb.
Slipstream	??	in Vorb
Space Ace	??	In Vorb
Space Quest Collect	DA	84,90DM
Space Quest 6	DV	in Vorb
SSN 21 Seawolf	DV	79,90DM
St. Thomas	DA	49,90DM*
Star Crusader	DV	84,90DM
Starlord	DV	89,90DM
Star Trek	EA	84,90DM
Star Trek	DV	99,90DM*
Star Trek Interactive	EA	99,90DM
Star Trek Judgem. R	DA	in Vorb
Star Trek Next Gen.	DV	99,90DM*
Stonekeep	DA	In Vorb.
Strike C./Privateer	DA	84,90DM
Stronghold	DV	79,90DM
Subwar 2050	DV	89,90DM
Super H. L. Hoboken	EA	69,90DM*
Symbol (Prince)	EA	84,90DM
Syndicate Plus	DV	89,90DM
System Shock	DV	84,90DM
Tank Commander	??	in Vorb
TFX	DA	89,90DM
The Big Red Adventure	??	In Vorb.

„Schwarz auf weiß das Schärfste, was die Branche zu bieten hat"

GRAVIS PC

Analog	59,90DM
Analog Pro	69,90DM
Gamepad	44,90DM
Eliminator Gamecard	49,90DM
Phoenix	219,90DM

JOYSTICKS CH

Mach I	44,90DM
Mach I Plus	54,90DM
Mach II	64,90DM
Mach III	74,90DM
Flightstick	89,90DM
Flightstick Pro	159,90DM
Virtual Pilot	159,90DM
Virtual Pilot Pro	189,90DM
Gamecard III Automatic	84,90DM
Pro-Pedals	189,90DM

SOUNDBLASTER

Pro	159,90DM
16 Value Edition	199,90DM
16 Multi CD	269,90DM
16 Multi CD ASP	339,90DM
16 SCSI-2	339,90DM
16 SCSI-2 ASP	409,90DM
AWE 32	539,90DM
Wave Blaster	319,90DM

COMMODORE AMIGA

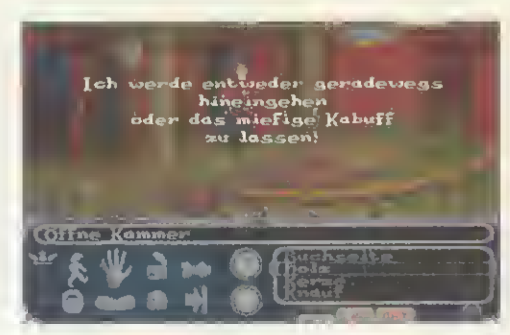
7 th Sword of Mendor	DA	64,90DM*
1869	DV	69,90DM
Alienbreed 3	DV	39,90DM
Alien Olympics	DV	54,90DM*
Ambermoon	DV	79,90DM
Anstoss	DV	69,90DM
-World Cup Edition	DV	54,90DM
Apidya	DA	29,90DM
Arcade Pool	DA	29,90DM
A-Train Classics	DV	44,90DM
ATR-All Terrain Racing	DA	49,90DM*
Aufschwung Ost	DV	64,90DM
Award Winners Gold	DA	69,90DM
Battle Isle Data 2	DA	49,90DM
Battle Team	DA	49,90DM
Beneath a Steel Sky	DV	64,90DM
Benefactor	DA	49,90DM
Big Four	DV	64,90DM
Bloodnet	DA	64,90DM*
Bump'n'Burn	DA	54,90DM
Bund. Man. Pr. V 2.0	DV	69,90DM
Bund. Man. 3	DV	79,90DM
Cannon Fodder 2	DA	84,90DM
Caribbean Desaster	DV	69,90DM*
Chartbreaker	DV	64,90DM*
Christoph Kolumbus	DV	74,90DM
Civilization	DV	74,90DM
Combat Classics III	DA	69,90DM
Cross Check	DV	44,90DM
Das schwarze Auge	DV	74,90DM
Dawn Patrol	DV	69,90DM*
Delphine Classic Coll.	DA	54,90DM
Der Clou	DV	69,90DM
-Profidiskette	DV	44,90DM
Der Patrizier	DV	69,90DM
Der Schatz im Silbers	DV	79,90DM*
Die Box Vol. 1	DV	49,90DM
Die Siedler	DV	49,90DM
Dogfight	DA	39,90DM
Doppelpaß	DV	79,90DM
Dreamweb	DV	69,90DM*
Dune 2	DV	59,90DM
Dungeon Master 2	??	In Vorb.
Elite 2	DV	59,90DM
Evasive Action	DV	54,90DM*
Eye of the Beholder I	DV	39,90DM
Eye of the Beholder 2	DV	79,90DM
F-117 Nighthawk	DA	39,90DM
Fields of Glory	DV	69,90DM
FIFA Int. Soccer	DV	49,90DM
Flight of Amazon Queen	DV	74,90DM*
Formula 1 Grand Prix	DA	39,90DM
Gunship 2000	DA	39,90DM
Hanse-Die Expedition	DV	44,90DM
Hattrick	DV	69,90DM*
History Line 14/18	DV	49,90DM
Indiana Jones 4	DV	49,90DM
Ishar 3	DV	64,90DM
Jungle Strike	DA	54,90DM
Jurassic Park	DV	64,90DM
K 240	DA	54,90DM
Kick Off 3 Euro Challenge	DV	49,90DM
Kind of Magic	DV	69,90DM
Kingdoms of Germany	DV	69,90DM
Kingpin	DA	29,90DM*
Kings Quest 6	DV	64,90DM
Lemmings 2	DA	69,90DM
Lemmings 3	DA	54,90DM*
Lionheart	DA	59,90DM
Lollypop	DA	64,90DM*
Lords of Power	DA	74,90DM
Lords of the Realm	DV	64,90DM
Lost Vikings	DV	64,90DM
Lothar Matthäus	DV	64,90DM
Lothar Matthäus II	DV	69,90DM
Lotus Comp. (1 - 3)	DA	59,90DM
Lucas Classic Adv.	DV	79,90DM
M1 Tank Platoon	DA	39,90DM
Mad News	DV	69,90DM*
-Extrablatt	DV	39,90DM*
Mad TV	DV	39,90DM
Micro Machines	DA	49,90DM
Monkey Island	DA	39,90DM
Monkey Island 2	DV	49,90DM
Mortal Kombat 2	DA	54,90DM
Mr. Nutz	DA	49,90DM
Oldtimer	DV	69,90DM
Otto Rehagel Soccer	DV	64,90DM*
Overlord	EA	64,90DM
PGA Euro Tour	DA	64,90DM
Pinball Edition	DA	64,90DM
Pinball Illusions	DA	In Vorb.
Pirates	DA	34,90DM
Pizza Connection	DV	79,90DM
Quarter Pole	DV	64,90DM*
Ran Trainer	DV	74,90DM*
Reach for the Skies	DA	39,90DM
Reunion	DV	69,90DM
Rings of Medusa Gold	DV	69,90DM
Rise of the Robots	DA	69,90DM
Robinsons Requiem	DV	64,90DM
Rüsselsheim (Detroit)	DV	64,90DM
Ruff & Tumble	DA	49,90DM
Sensible Golf	DA	69,90DM*
Seventh Sword of M.	DA	64,90DM*
Shadow Fighter	DA	54,90DM
Shaq Fu	DA	54,90DM
Sierra Soccer	DV	49,90DM
Sim Classics	DV	69,90DM
Simon the Sorcerer	DA	69,90DM
Simon the Sorcerer 2	DV	69,90DM*
Skidmarks	DA	49,90DM
Software Manager	DV	69,90DM
St. Thomas	DV	49,90DM
Street Fighter 2	DA	34,90DM
Star Crusader	DV	64,90DM*
Stardust Spec. Edition	DA	29,90DM*
Starlord	DV	69,90DM
SUB	DV	54,90DM*
Syndicate	DV	64,90DM
Team 17 Coll. Vol. 1	DA	59,90DM
Theme Park	DV	54,90DM
Tower Assault	DA	39,90DM
Turrican 3	DA	64,90DM
UFO	DV	69,90DM*
Vital Light	DA	64,90DM*
Wing Commander 1	DV	49,90DM
World Cup Year	DA	64,90DM
WWF European Ramp.	EA	29,90DM
Zeewolf	DV	69,90DM
Zeppelin	DV	69,90DM*
Zool	DA	49,90DM
Zool 2	DA	49,90DM

AMIGA 1200/4000

1869	DV	69,90DM
Aladdin	DA	64,90DM
Alienbreed 2	DA	59,90DM
Anstoss	DV	69,90DM
-World Cup Edition	DV	54,90DM
Arcade Pool	DA	29,90DM
Banshee	DA	49,90DM
Bloodnet	DA	64,90DM
Bump'n'Burn	DA	64,90DM*
Bund. Man. 3	DV	79,90DM
Chaos Engine	DA	49,90DM
Christoph Kolumbus	DV	74,90DM
Civilization	DV	69,90DM
Der Clou	DV	69,90DM
-Profidiskette	DV	44,90DM
Der Schatz im Silbers.	DV	84,90DM*
Doppelpaß	DV	79,90DM
Dreamweb	DV	69,90DM*
Dschungelbuch	DA	64,90DM*
Dungeon Master 2	DV	in Vorb
Elite 3	DV	79,90DM*
Fields of Glory	DV	69,90DM
Gunship 2000	DA	69,90DM
Hanse-Die Expedition	DV	44,90DM
Hattrick	DV	69,90DM*
Ishar 3	DV	64,90DM
Jungle Strike	DA	64,90DM
Jurassic Park	DV	64,90DM
Kick off 3 Euro Challenge	DV	54,90DM
Kings Quest 6	DV	64,90DM*
Lemmings 3	DA	54,90DM
Lion King *	DA	54,90DM
Lords of the Realm	DV	64,90DM
Magic of Endoria	DV	in Vorb
Oldtimer	DV	69,90DM
Overlord	DA	64,90DM*
PGA Euro Tour	DA	64,90DM
Pinball Fantasies	DV	59,90DM
Pinball Illusions	DA	64,90DM*
Reunion	DV	69,90DM
Rise of the Robots	DA	69,90DM
Robinsons Requiem	DV	64,90DM
Rüsselsheim	DV	64,90DM
Shaq Fu	DA	64,90DM
Sim City 2000	EA	54,90DM
Sim City 2000	DV	79,90DM
Simon the Sorcerer	DV	79,90DM
Simon the Sorcerer 2	DV	In Vorb.
Star Trek	DV	69,90DM
SUB	DV	54,90DM*
Subwar 2050	DV	69,90DM
Super Stardust	DA	54,90DM
TFX	DV	69,90DM*
Theme Park	DV	64,90DM
UFO	DV	69,90DM
Vital Light	DA	64,90DM*
Zool	DA	49,90DM
Zool 2	DA	49,90DM

AMIGA CD 32

Alfred Ch. E. +Owak	DA	49,90DM
Alienbreed 3	DA	54,90DM
Arabian Nights	DV	49,90DM
Arcade Pool	DA	34,90DM
ATR-All Terrain Racing	DA	49,90DM*
Banshee	DA	54,90DM
Battle Chess	EA	54,90DM
Battletoads	DA	49,90DM
Beneath a Steel Sky	DV	54,90DM*
Bump'n'Burn	DA	54,90DM
Chaos Engine	DA	59,90DM
Cyberwar	DA	In Vorb.
Der Clou	DV	69,90DM
Disposable Hero	DA	59,90DM
Dreamweb	DV	69,90DM*
Elite 3	DV	79,90DM*
Emerald Mines	DA	34,90DM
Evasive Action	DV	54,90DM*
Extractors	DA	in Vorb
Fields of Glory	DV	64,90DM
Fire & Ice	DA	49,90DM
Formula One GP	DA	in Vorb
Fury of the Furries	DA	59,90DM
Gunship 2000	DA	69,90DM
Heimdall 2	DA	64,90DM
Int. Sensible Soccer	DV	49,90DM*
Jungle Strike	DA	64,90DM
Lemmings	DA	49,90DM
Litil Divil	EA	54,90DM
Lost Vikings	EA	54,90DM
Lotus Trilogy	DA	59,90DM
Mega Race	DA	in Vorb
Oldtimer	DV	74,90DM*
PGA Euro Tour	DA	64,90DM*
Pinball Fantasies	DA	64,90DM
Pinball Illusions	DA	In Vorb
Pirates ! Gold	DA	64,90DM
Rise of the Robots	DA	64,90DM
Seek & Destroy	DA	49,90DM
Simon the Sorcerer	DA	69,90DM
Simon the Sorcerer 2	DV	In Vorb
Skeleton Krew	DA	69,90DM*
Soccer Kid	DA	84,90DM
Subwar 2050	DV	84,90DM
Super Stardust	DA	54,90DM
TFX	DA	69,90DM*
Theme Park	DV	In Vorb.
Top Gear 2	DA	54,90DM
Tower Assault	DA	54,90DM
Ufo	DV	64,90DM
Ultimate Body Blows	DA	59,90DM
Vital Light	DA	64,90DM*
World Cup Golf	DA	54,90DM*
Zool	DA	59,90DM
Zool 2	DA	59,90DM



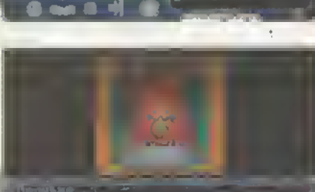
Wenn der Hahn kräht auf dem Mist, ändert sich's Wetter oder es bleibt, wie es ist: Und wozu soll das Ganze dann gut sein?

Parallelwelten

Die Sage von Nietoom

Erstlingswerke von Spieledesignern sind in den seltensten Fällen hundertprozentig gelungene Würfe. Und auch dieses Spiel macht keine Ausnahme von der Regel. Opa Wando erzählt kurz vor seinem Ableben seinem Enkel Marco





In der Sage von Nietoom wird einfach alles ausprobiert

die Geschichte einer Welt, die sich nicht in unserem Universum befindet. Dennoch gibt es einen Zugang zu ihr, der noch immer aktiviert ist. Eigentlich Stoff für ein grundsolides Adventure-Spielchen, doch es gibt zwei Dinge, die die Spielfreude nachhaltig trüben: Da ist zum einen die grauenvolle Animation, die Marco z. B. wie weiland Charlie Chaplin die Treppe heruntertrippeln läßt. Zum anderen ist es die nicht ganz durchschaubare Benutzerführung, die man weder intuitiv noch intelligent nennen kann. So schleicht Ihr Euch durch das Haus, probiert wahl- und ziellos alles aus, sammelt die merkwürdigsten Objekte und wißt doch nicht so ganz, wozu das alles gut sein soll. Außerdem gewinnt man den Eindruck, daß der Verantwortliche für die Dialoge die schreibende Tätigkeit nicht unbedingt als Profession ausübt. Die Texte sind holprig, der Witz immer haarscharf an der Pointe vorbei. Zwar gibt es viel zu entdecken und auszuprobieren, dabei müssen aber mitunter recht lange Wege zurückgelegt werden. Wer zum dritten Mal in den Keller muß, weil er dort vielleicht doch etwas übersehen hat, wird schnell die Lust auf weitere Wanderungen verlieren. *ps*



Oh mein Papa

Circus



Wir wählen die nächste Nummer aus: Hier tanzen sogar die Elefanten

Nur wenige Softwarehersteller haben ein Händchen dafür, mit geschickt gemachter Unterhaltung den Lemeifer von Kleinkindern ständig anzufeuern. *Circus* von Matra Hachette/Voyager ist dabei sogar so gut, daß sich selbst Erwachsene mit Spieleerfahrung verträumten Blickes durch einen Zirkus und diverse Attraktionen klickern. Dabei sind die Einfälle, die Ayshe Farman-Farmaian hier für den PC umsetzte, zuweilen so skurril, daß man sich wünscht, andere Spiele hätten denselben Standard.

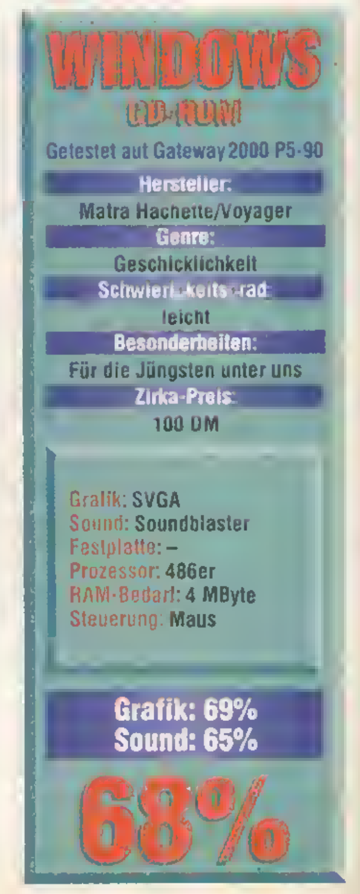


Hokus Pokus Verschwindibus: Zaubern kann so bunt sein

Man hat die Qual der Wahl zwischen diversen Acts. Da ist zum Beispiel die Trapeznummer von Charles und Charlene, ihres Zeichens Franzosen mit himmlischem Akzent, aber nicht unbedingt die angesagten Profis in Sachen Pendelakrobatik. Mit mehreren gezielten Mausklicks muß man Charles also auf die Sprünge helfen, sonst wird der liebenswürdige Artist ein Opfer der Schwerkraft.

Etwas kopflastiger geht es da bei den Elefanten zu. Ziel ist es hier, den Nachwuchs zu einer munteren Polka die richtigen Tanzschritte machen zu lassen. Mama Elefant macht's vor, und man muß schon ein gutes Rhythmusgefühl haben, um die Sache auf den Punkt zu bringen. Kommt man trotz allem nicht weiter, gibt es eine kleine Maus, die Euch die Lösung verrät.

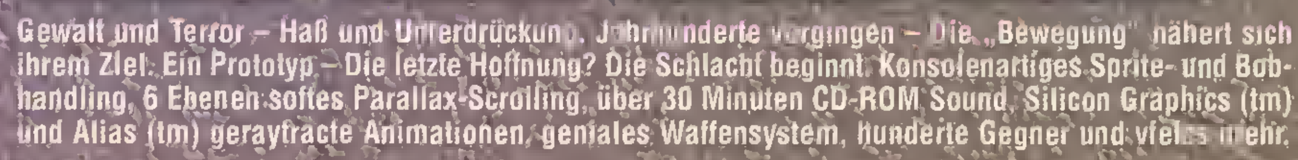
Zu gewinnen gibt es nichts. Auch ist *Circus* nie richtig zu Ende. Wozu auch, man würde sich nur eines prächtigen Spaßes berauben. Überall gibt es etwas auszuprobieren. Und wem das Ganze dann nun doch zu kindisch ist, der sollte *Circus* wenigstens seinem kleinen Neffen schenken, denn der freut sich bestimmt darüber! *ps*




neo


Sound & Music neo Project


PROTOTYPE
Erhältlich für
MS-DOS
CD-ROM


Gewalt und Terror – Haß und Unterdrückung. Jahrhunderte vergingen – Die „Bewegung" nähert sich ihrem Ziel. Ein Prototyp – Die letzte Hoffnung? Die Schlacht beginnt. Konsolenartiges Sprite- und Bobhandling, 6 Ebenen softes Parallax-Scrolling, über 30 Minuten CD-ROM Sound, Silicon Graphics (tm) und Alias (tm) geraytracte Animationen, geniales Waffensystem, hunderte Gegner und vieles mehr.
Produced by NEO Software Produktions GmbH, Wienerbergstr. 7, 7. OG, A-1100 Wien
Published by MAX DESIGN GmbH, Waldenburgerstr. 13, D-33098 Paderborn, Tel: (0)5251/740 521 Fax: (0)5251/740 621

Der sich den Wolf tanzt

Wolf



Fressen oder gefressen werden: In der Natur bleibt keine Zeit für moralische Überlegungen


Verfolgt, gejagt, erschossen: Den Vorfahren unserer Schoßhündchen geht's nicht besonders gut

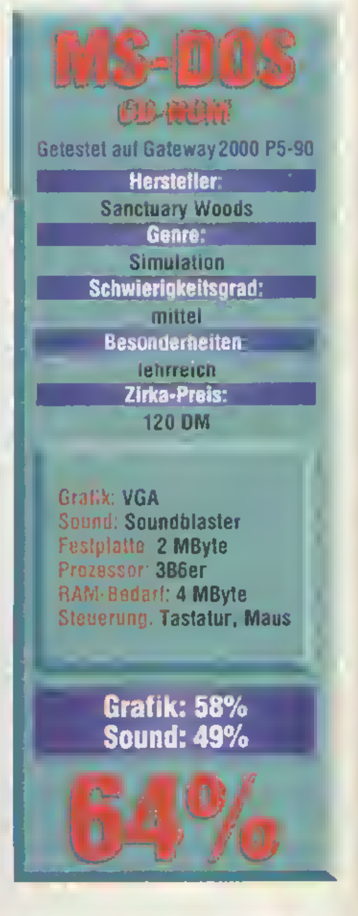


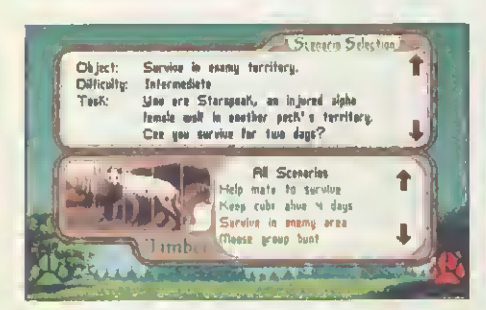
Wölfe sind in. Wurden sie bis vor kurzem noch arg gejagt, siedelt man die Rudeltiere nun sogar wieder in Mitteleuropa an. In Amerika werden die Tiere zwar immer noch von einigen Verrückten aus Hubschraubern gejagt, aber der Protest wird immer lauter: Wölfe haben den Biß verloren und werden gesellschaftsfähig, teils sogar geliebt. Auch bei Sanctuary Woods ist man dem Wolffieber verfallen, und programmierte flugs ein Multimedia-Produkt. Das Spiel unterscheidet sich jedoch stark von denen, die wir bisher gewohnt waren. Wir jagen weder Werewölfe mit Silberkugeln, noch nähen wir Wolfs Bauch voller Wackersteine zu, nein, in *Wolf* schlüpfen wir endlich selbst in die Rolle eines dieser Tiere. Dabei darf bei Spielbeginn entschieden werden, ob Ihr verschiedene Szenarien spielen wollt, oder die Simulation eines ganzen Wolfslebens hinter Euch zu bringen gedenkt. Wählt Ihr den Szenario-Modus, erwarten Euch in drei unterschiedlichen Landschaftstypen zahlreiche Missionen unterschiedlicher Dauer. So müßt Ihr zum Beispiel nur einen Elch erlegen, als kranker Wolf genügend Wasser und Nahrung finden, oder als junger Wolf die Karriereleiter bis zum Alphatier emporsteigen.

Mit der Maus steuert Ihr Euer Tier über die in alle Richtungen scrollende Landschaft und schnuppert, hört, schaut oder jagt auf Knopfdruck. Dabei dürft Ihr Euch sowohl schlafenlegen, als auch hinsetzen, andere Wölfe angreifen oder bei Weibchen anfragen. Spiel Ihr eine Wölfin, müßt Ihr Euch zudem um eventuellen Nachwuchs kümmern und Aas oder Frischfleisch zu den Kleinen bringen. Natürlich dürft Ihr jederzeit einen Spielstand speichern oder eine Art Karte abrufen, auf der Wasserstellen, eventuelles Aas oder der eigene Bau verzeichnet sind. Eine Wolf-Datenbank mit wichtigen Infos ist ebenfalls enthalten. *kn*



Mit neuen Spielideen ist das immer so eine Sache, aber eine Wolf-Simulation ist wirklich innovativ. Die Idee, das Leben eines Wolfs nachzuvollziehen, ist ja fast oskarverdächtig und könnte auf das ganze Tierreich bezogen werden, zumal dabei nicht wenig über unsere Mittiere gelernt wird. Die Umsetzung hat Sanctuary Woods jedoch glatt in die Tundra gesetzt. Grafisch ist Wolf so interessant wie ein Sandkasten und soundtechnisch spielt sich außer einigen Heulem wenig ab. Des weiteren stört die Einbindung des Menschen, denn immer wenn Ihr ihm begegnet, schießt er auf Euch und bringt Euren Wolf auch meist zur Strecke – da muß sich jeder Graukittel schämen. Spielerisch versprüht "Wolf" nicht gerade den größten Charme. Zwar sind die Missionen ganz nett, werden nach wenigen Spielstunden jedoch langweilig und ein echtes Spielziel ist nicht in Sicht – "Wolf" allein aus Spaß an der Freud zu spielen, ist auf Dauer sehr dröge.

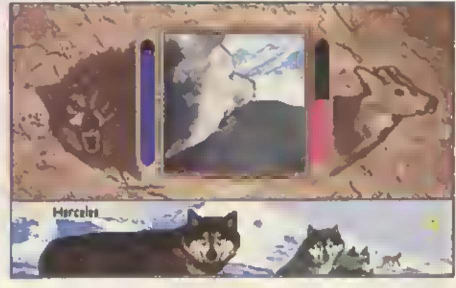




Welche Mission darf's denn sein? Nicht leicht, so ein Wolfleben.



Szenario-Profile: Welche Wetterkonditionen erwartet unser Alphamännchen



Armes Reh: Unser Wölfchen ist hungrig und kennt kein Pardon

Folgende drei Spiele gefallen mir auf oben genannten System zur Zeit am besten:

1. ______________________

2. ______________________

3. ______________________

Sollte ich bei der Leserhitparade gewinnen, wünsche ich mir folgendes Spiel:

____

Meine Adresse:

____
Name, Vorname

____
Straße, Hausnummer

____
PLZ, Wohnort

Briefmarke drauf – und ab damit!

Antwortkarte

POWER PLAY
Redaktion
MagnaMedia Verlag
Postfach 1304

D-85531 Haar bei München

Bestellwert ______________________

Versandkosten ______________________

Gesamtbetrag ______________________

Es gelten unsere allgemeinen Versandbedingungen, wie im POWER SHOP beschrieben

[illegible]

____

____

____

Die Lieferanschrift lautet:

Name:

Vorname: Geburtsdatum

Straße:

PLZ./Wohnort:

Telefonnummer:

Briefmarke drauf – und ab damit!



Bestellkarte

Fantasy Productions
POWER SHOP
Versandabteilung
Postfach 1416

40674 Erkrath

VICE

	74
	74
…hawk)	74
	74
	75
	75
	76
	76
	76
…ege	76
	76
	77

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
85531 Haar bei München



Der sich den Wolf tar

Wol

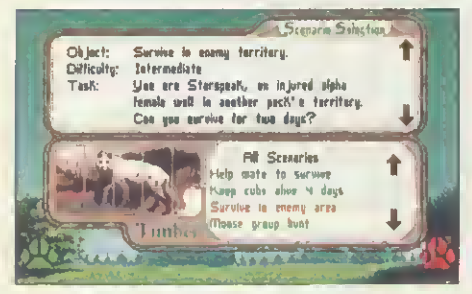


Fressen oder gefressen werden: In der Natur bleibt keine Zeit für moralische Überlegungen

Wölfe sind in. Wurden sie bis vor kurzem noch arg gejagt, siedelt man die Rudeltiere nun sogar wieder in Mitteleuropa an. In Amerika werden die Tiere zwar immer noch von einigen Verrückten aus Hubschraubern gejagt, aber der Protest wird immer lauter: Wölfe haben den Biß verloren und werden gesellschaftsfähig, teils sogar geliebt. Auch bei Sanctuary Woods ist man dem Wolffieber verfallen, und programmierte flugs ein Multimedia-Proc Das Spiel unterscheidet jedoch stark von denen, di bisher gewohnt waren. jagen weder Werewölfe mi berkugeln, noch nähen Wolfs Bauch voller Wac steine zu, nein, in *Wolf* scl fen wir endlich selbst in Rolle eines dieser Tiere. D darf bei Spielbeginn ents den werden, ob Ihr verschi ne Szenarien spielen v oder die Simulation eines zen Wolfslebens hinter E

Gehts so

Mit neuen Spielideen ist das immer so eine Sache, aber eine Wolf-Simulation ist wirklich innovativ. Die l das Leben eines Wolfs nachzuvollziehen, ist ja fast oskarverdächtig und könnte auf das ganze Tierreich bezogen werden, zumal dabei nicht wenig unsere Mittiere gelemt wird. Die Umsetzun hat Sanctuary Woods jedoch glatt in die T gesetzt. Grafisch ist Wolf so interessant wi Sandkasten und soundtechnisch spielt sicl außer einigen Heulem wenig ab. Des weit stört die Einbindung des Menschen, denn immer wenn Ihr ihm begegnet, schießt er auf Euch und bringt Euren Wolf auch meis Strecke – da muß sich jeder Graukittel schämen. Spielerisch versprüht "Wolf" nicht gerade den größten Charme. Zwar sind d Missionen ganz nett, werden nach wenigen Spielstunden jedocl langweilig und ein echtes Spielziel ist nicht in Sicht – "Wolf" allei aus Spaß an der Freud zu spielen, ist auf Dauer sehr dröge.



Welche Mission darf's denn sein? Nicht leicht, so ein Wolfleben.



Szenario-Profile erwartet unser /

Die POWER PLAY Mitmachkarte

Die Redaktion hat ein paar Fragen an Euch – bitte macht mit – Eure Meinung ist uns wichtig!

Folgende Artikel der Ausgabe .... haben mit besonders gefallen:

1. ______________________ Seite ______
2. ______________________ Seite ______
3. ______________________ Seite ______

Welcher Artikel hat Dir optisch am besten gefallen?

____

Folgendes hat mir an dieser Ausgabe NICHT gefallen:

____

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

____

Bitte auf der Rückseite die Hitparadenfragen beantworten und Eure Adresse mit der neuen Postleitzahl nicht vergessen. Schummler haben übrigens keine Chance! Sie werden eiskalt aussortiert!

POWER SERVICE



Powerservice

Heft 4/95

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
85531 Haar bei München

Mammutwerke

Leute, da habt Ihr Euch aber auf den Hosenboden gesetzt. Die Pauker würden sicher ihren Augen nicht trauen, wenn sie wüßten mit welchem Feuereifer riesige Komplettlösungen von Euch gebastelt werden. Wir könnten in diesem Monat locker das komplette Heft mit Euren Mammutwerken vollpacken. Da "Knutman" aber auch noch etwas Platz für seine Hex-Hexereien reserviert hat, müssen wir den kreativen Rest von Euch auf die nächsten Hefte vertrösten.
Keine Bange, Eure Lösungen gehen nicht verloren, sondern werden sorgfältig archiviert. Also keine Panik, wenn's mal etwas länger mit dem Abdrucken dauert.

Power Line

POWER PLAY geht Online. Wir haben seit neuestem ein eigenes Forum im CompuServe-Netzwerk. Wer einen CompuServe-Account hat, kann sich dort zum gemütlichen Plausch mit unseren Redakteuren und gleichgesinnten Spielefans einfinden. Damit nicht genug: Wer möchte, kann direkt per elektronischer Post Fragen stellen, Tips anfordern oder Kritik (wehe!) loswerden. Neben dem eigentlichen Forum haben wir noch eine passende (und stetig wachsende) Bibliothek eingerichtet. Hier gibt's Schnupperdemos und Grafikfiles zu aktuellen Spielen, Upgrade-Patches sowie Schummelspielstände für besonders harte Programme. Außerdem verlosen wir regelmäßig tolle Spiele bei Online-Preisrätseln. Wer uns lieber direkt per E-Mail erreichen will, kann natürlich auch private Post an die Redaktion schicken: Hier die E-Mail-Adresse von Michael (71333,665). Wer mehr über CompuServe wissen will (was kostet das, wo gibt's das, was brauche ich?) oder sich gleich einen Account holen möchte, wendet sich am besten direkt an CompuServe: Die Telefonnummer in München 0 89/66 55 01 00.

Universe Teil 2

Weiter gehts mit Andrea Dreisbachs Lösung. Wir starten kurz nach unserem Besuch beim Baron

Abwärts

Er benutzt das Kabel auf den Aufzug und fährt nun endgültig nach unten. Er geht zwischen den Gebäuden hindurch auf eine Brücke und springt auf einen darunter fahrenden Zug. (Im nächsten Bild) Er springt auf den Anchion rechts, dann auf den unteren Eingang links und stellt sich neben die Tür. Jetzt benutzt er den Droiden auf den Lüftungsschacht links der Tür. Nachdem der Droid die Tür geöffnet hat, benutzt Boris seinen Ausweis mit dem Terminal und wählt "Mekanthallor Galaxy". Er bekommt ein Ticket, steckt es ein, benutzt die Tür links, benutzt das Ticket mit dem Terminal, geht östlich, benutzt das Keypad auf die Tür und kann das Schiff betreten. Hier findet sich Boris in der Eingangshalle eines großen Raumschiffes. Er benutzt den Aufzug und fährt auf Level 1. Hier trifft er auf zwei sich unterhaltende Typen. Nachdem er mit ihnen einen kurzen Tratsch gehalten hat (3,1) geht er nach links, benutzt die Türkonsole, schaut sich die Nachricht an und benutzt den Kommunikator. Er wählt Level 3 (Myrell). Er geht hinaus, nach Osten, benutzt den Aufzug zu Level 3 und marschiert weiter (ost, nord, ost, ost, nord, ost, ost). Hier angekommen benutzt er die Türkonsole (1,1,1) und betritt den Raum. Hier trifft er auf den Killer, der ihn ermorden soll (1,2). Durch die Explosion wird dieser überwältigt und Boris kann sich dessen Keycard einsacken. Schnell geht er zurück zum Aufzug und wählt "Launch Bay" an. Dort springt er in das blaue Auto (drittes von rechts / kann der Kerl nicht vernünftig in ein Auto steigen?) und beobachtet Emperor King's Flucht.

Ankarlon 5

Er nimmt Kurs auf Ankarlon 5, wählt den nordwestlichen Quadranten und gelangt, wie immer, auf die Oberfläche des Planeten. Ein Stückchen nach Westen durchwühlt er den links liegenden Krempel und findet eine gerade Metallstange. Er verbindet Starchart-Teile miteinander und dann dieses Teil mit der geraden Metallstange (= Handspindel), geht weiter nach Osten und springt (wie immer) in sein Auto. Er fliegt zurück zu Mekanthallor Galaxy und dann nach Daarlor-Korv. Hier landet er auf der südöstlichen Sektion. (ost, ost) Er steckt die Spindel in den Schlitz und wird zu einem anderen Platz teleportiert. (ost) Puh, aufregend! Hier hebt er den Stein auf und schaut auf die Bodenplatte, auf der er ein Diagramm bestehend aus sechs Steinen entdeckt. Was nun? Boris läuft schnell durch diese Steine, wobei er mit jedem Stein einen Laserstrahl ausschaltet. Auf dem letzten, dem am Eingang des Raumes, bleibt er stehen und wirft den Stein auf den Power-Gem. Er nimmt diesen auf und rennt schnell zum Ausgang. Schnelligkeit ist gefragt.

Weiter geht's, elegant springt er über das Loch und saust zum Teleporter (nicht fangen lassen!). Ab nach Westen und nix wie rein ins Auto. Puh, geschafft! Wieder einmal geht es nach Ankarlon 5. Boris landet auf dem nordwestlichen Quadranten und sieht sich erst einmal auf dem Schiff um. Ach ne, wieder einmal ein Terminal! Er steckt die Metallstange in den Terminal und benutzt den Power-Gem auf ihn. So, jetzt noch den Computerarm mit dem Terminal benutzen und Option 2 wählen. Eine Art Transportstrahl erscheint, zu dem Boris sofort geht. Immer zu einem kleinen Pläuschchen aufgelegt, unterhält sich Boris kurz mit einem Mekalier (2,3,2). Von diesem Gesellen erhält er ein Cloaking-Device. Nett!

Mekanthallor

So, wieder Zeit zum Autofahren, also nix wie nach Osten und hops in die Blechkiste. Mal sehen, wie es auf Mekanthallor Galaxy aussieht. Hier gerät Boris an Bord des Schiffes der Rebellen (2,1,2,1). Er benutzt die Transporterkonsole und landet so auf Coros. Dort angekommen trifft er auf zwei Schmuggler, die sich als Autodiebe entpuppen (2,2,3). Schnell ins Auto und ab nach Norden. Boris spricht kurz mit dem dort herumstehenden Mann (1,2), der ihn in einen Raum mit Droiden bringt. Wenn dieser wieder verschwunden ist, geht Boris nach west und süd, spricht kurz mit den Wächtern (2,1), geht zurück und spricht mit dem Roboter (1,2) über die Wächter, bis der Typ zurück kommt (2). Wenn dieser hinweg ist, geht Boris nach Süden, steckt die Batterien ein, kombiniert den Cloaking-Device mit dem Power-Gem und diesen dann mit den Batterien (wer kommt auf so was?). Zum Schluß benutzt der den Computerarm auf den Power-Gem und marschiert gen Westen, wo der Baron schon auf unseren Helden wartet und auch gleich versucht ihn zu killen (na wer wird denn gleich ...).

Gott sei Dank hält der Power-Gem seine schützende Hand über Boris (Unsichtbarkeit mach sicher!), sodaß er ganz ungefährlich dem Baron dessen Ausweis abluchsen kann. Noch einmal benutzt er

den Computerarm auf den Power-Gem und geht zurück in den Raum mit den Droiden. Hier spricht er mit dem ganz rechts stehenden Kerl, der Boris (dank des Ausweises) als den Baron ansieht (2,1,1). Wrummm, besten Dank an den Typen, der ein Loch in die Wand gesprengt hat. Boris schlüpft schnell hindurch. (So, jetzt wird's hektisch, besser speichern!) Boris, schnallt die Rennschuhe an und ab geht's: ost, rauf, ost, ost, rauf - Raum mit einem Stein - ost, süd, ost, rauf, ost. Ooops, Boris paß auf, denn vor ihm befindet sich eine gigantische Eidechse. Schnell wirft er den Ausweis auf den Echsenkopf und springt auf dessen Schwanz. Geschafft! Genau auf diesem Schwanz bleibt Boris stehen und wartet, bis der Droide ihm nachgekommen ist und von der Eidechse eliminiert wurde. Genialer Trick! Boris hebt die Batterien auf, kombiniert sie mit dem Power-Gem, benutzt den Computerarm auf den Power-Gem, um sich erneut unsichtbar zu machen. Boris geht nun hoch und nach Westen in den Raum mit den Sicherheits-Droiden. Den, der ihm den Rücken zudreht, stuppst er an und geht weiter nach Nordwest. Es folgt ein kleines Gespräch (!) mit dem männlichen Etwas (2,1) und erhält von diesem einen irren Handschuh. Boris geht weiter nach Westen und lauscht dem etwas eigenartigen Vortrag vom Emperor King (1,1). Der Baron wird vom King ratzeputz niedergemacht (1,1,1,1). So das war's, fein hingekriegt!

Cyberia

Olaf Nobis aus Berlin schickte uns die Komplettlösung für sämtliche Schwierigkeits-Level zu dem neuen Action-Adventure von Interplay.

Teil 1 – Das Dock

Das Dock ist die erste Station in Cyberia. Die Tür rechts führt zu Gia und zum Geschützstand. Die linke Tür führt zum Aufzug, der Sie zum Transfighter bringt.

Unterhaltung mit Gia

Wenn Sie mit Gia reden, fordert sie Sie auf, unverzüglich Ihre Waffen zu entladen und sich umzudrehen. Dies tut man auch schnellstens, indem man die Pfeiltaste links drückt, oder man wird von Gia getötet.

Der Geschützstand

Hier erwartet Sie die erste Action-Sequenz. Wenn sie Ihnen zu schwer erscheint, sollten Sie noch einmal anfangen und einen niedrigeren Schwierigkeitsgrad wählen. Passen Sie auf die sechs blauen Anzeigen am Kontrollpult auf. Sie zeigen die Beschädigung des Docks an, das Sie verteidigen müssen. Wenn es zuviel Schaden genommen hat, wird es zerstört.

Nachdem Sie die Mission erfolgreich abgeschlossen haben, bietet Ihnen Gia einen Kuß an. Wenn Sie ablehnen, sollten Sie im folgenden keine großen Probleme bekommen, solange Sie sich an de Anweisungen der Wachen halten. Wenn Sie annehmen, werden Sie von einer Wache bewußtlos geschlagen. Santos befiehlt, Sie zu töten. Sie können entfliehen und finden sich in einem Warenlager wieder. Nehmen Sie die Munition aus Santos Waffe und sehen Sie sich um. In einem der Räume befindet sich eine Leiter; klettern Sie sie hoch, laufen Sie die Rampe runter und betreten Sie durch die Tür den Hangar. Verriegeln Sie schnell die Tür oder eine Wache tötet Sie hinterrücks. Laufen Sie nun zu den Kisten. Hier hat sich ein Wächter versteckt, der sich nun in Bewegung setzt. Schießen Sie erst, wenn er seine Waffe hebt, oder Sie verfehlen ihn.

Das Bomben-Puzzle

Es gibt drei Arten das Puzzle zu lösen, die davon abhängen, welchen Schwierigkeitsgrad Sie gewählt haben.

Easy: Führen Sie zunächst einen MRI-Test durch, indem Sie F2 drücken. Es gibt sieben Schalter in einer Reihe, nur einer ist aktiv. Benutzen Sie den Schalter für den Bewegungs-Sensor (Vibration-Sensor), dann den einzigen aktiven Schalter, auf keinen Fall aber den AN/AUS-Schalter.

Medium: Führen Sie zuerst einen MRI-Test durch. Drücken Sie den Schalter für den Bewegungs-Sensor (Vibration-Sensor), dann den vierten Schalter von links, zuletzt den zweiten von links.

Hard: Führen Sie einen MRI-Test durch, bewegen Sie den Schalter für den Bewegungs-Sensor, den vierten Schalter von links, dann den zweiten von links. Schalten Sie nun nacheinander den ersten, zweiten und dritten Schieber von rechts.

Spielregeln

Damit Ihr in Zukunft möglichst schnell und sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere "Spielregeln" für die POWER-TIPS-Seiten:

Goldesel

Jeder von uns veröffentlichte Tip wird mit einer Geldprämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die beiden POWER-PRÄMIEN machen wir 777 DM locker. Zwischen diesen beiden Marken ist fast alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, dann entscheidet das Datum des Poststempels.

Wohin mit dem Geld?

Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Wer ganz sicher gehen will, teilt uns seine Telefonnummer mit. Sollten wir noch Fragen haben, dann bekommt Ihr einen Anruf von der *POWER PLAY*.

Abschreiben

Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, diversen Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger und Arbeit – die "Fälschungen" landen sowieso im Papierkorb.

Faxomanie

Bitte keine Tips mit der Fax-Maschine schicken. Unsere Assistentin steht vor lauter Papierrollenwechseln kurz vor dem Nervenzusammenbruch. Außerdem sind die Tips & Tricks meist unleserlich und wandern direkt in den Abfalleimer.

Ja, bitte!

Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Karten und Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten.

Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, dann schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist uns egal, die Konvertierungsprofis in der Redaktion werden das Ding schon schaukeln. Wer besonders viel verdienen möchte, der muß uns schon einen schnuckligen Players-Guide oder ein Clue-Book zusammenbasteln

Eure Meisterwerke schickt Ihr bitte an folgende Adresse:

**MagnaMedia
Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Postfach 1304
85531 Haar bei München**

Tips & Tricks-Hotline

Hilfe für verlorene Seelen bietet unsere **Tips & Tricks Telefon-Hotline**, die wir zweimal in der Woche veranstalten. Immer Dienstag und Donnerstag stehen in der Zeit von 15 Uhr bis 17 Uhr unsere internationalen POWER PLAY-Tips-Magier für Euch bereit und geben nützliche Tips zu allen aktuellen Spielen. Unter den folgenden Nummern geht Ihr auf Sendung:

**Computerspiele:
0 89/46 13-3 35
Videospiele:
0 89/46 13-3 36**

Eure Fragen zu Hardware-Problemen richtet bitte weiterhin schriftlich an die *POWER PLAY*-Redaktion unter dem Stichwort "DOC DÜSE". Disketten sind willkommen.

2. Die Transfighter-Action-Sequenz

Der Ozean
Dies ist die erste Transfighter-Sequenz. Sie müssen das große Schiff zerstören, indem Sie den Treibstofftank treffen. Das Ziel wird durch eine blaue Box umrahmt. Wenn Sie es nicht schaffen sollten, verlieren Sie Ihr Schiff.

Die Inseln
Sie müssen über ein schwer bewachtes Munitionsdepot fliegen, um ein U-Boot zu zerstören. Versuchen Sie so viele Munitionsdepots zu treffen, wie möglich, und achten Sie in der Nähe des U-Bootes auf Raketen. Das Ziel wird wieder durch eine blaue Umrahmung angezeigt.

Norwegen
Passen Sie auf die zahlreichen Panzer und Flugverteidigungen auf. Ein großes Luftkissenboot kommt hinter den Wänden des Canyons hoch. Sie müssen es schnellstens zerstören oder sterben selbst.

Archangel Military Port
Sie müssen durch den Hafen fliegen, um einen Frachttunnel durch die Berge zu erreichen. Es gibt wieder massive Boden- und Luftverteidigung. Sie müssen einen Schildgenerator außer Gefecht setzen, um den Tunnel zu öffnen. Da hinter dem Generator eine große Kanone auf Sie ausgerichtet wird, muß dies sehr schnell gehen.

Der Frachttunnel
Ihr Ziel ist es, in einem Stück durch den Tunnel zu kommen. Feuern Sie nicht auf die Tankwagen in den blauen Boxen, oder der Tunnel stürzt ein und begräbt Sie mit sich.

Zubrovska
Sie müssen eine Tankstation erreichen. Sie sollten am Anfang der Mission äußerst sparsam mit Ihrer Waffenenergie umgehen, da es gegen Ende sehr hektisch wird. Drei feindliche Flugzeuge greifen Sie mit Raketen an, zu allem Unglück fliegt zwischendurch noch ein Helikopter im Schußbereich, der nicht getroffen werden darf.

Eis Canyons
Diese Mission ist sehr schwer. Sie müssen am Anfang viel Schild- und Waffenenergie sparen, um das riesige Flugzeug am Ende des Levels zu vernichten. Sie sollten am Anfang also alle Flugzeuge mit nur einem Schuß vernichten. Nachdem Sie über dem Wasser eine scharfe Kurve geflogen sind, kommen zwei Helikopter auf Sie zu sowie zwei Schiffe, die Sie schnellstens treffen müssen, um nicht zuviel Schaden davonzutragen.

Weltraumsequenz
Um diesen Level zu meistern, müssen Sie sich die Orte merken, wo die Feinde auftauchen und dort schon im Voraus das Fadenkreuz positionieren. Wenn Sie auf die Cyberia-Waffe treffen, können Sie feuern, was das Zeug hält, Sie haben unbegrenzt Energie.

Der Cyberia-Komplex

Klopf, klopf ist wer zu Hause?
Der Eingang im Norden ist massiv bewacht. Um dorthin zu gelangen, sollten Sie nach Norden laufen, immer soweit links wie möglich. Der andere Eingang ist ein Lüftungsschacht im Osten; laufen Sie immer soweit rechts wie möglich.

Die Visor-Puzzles
Während aller Visor-Puzzles können Sie mit F1 einen Infrarot-Scan (IR), mit F2 einen Magnetic Resonance Scan (MRI) und mit F3 einen Bio-Massen-Scan anfertigen. Es gibt wieder drei Lösungswege für die verschiedenen Schwierigkeitsgrade.

Easy – Die Puzzles
– Das Türschloß
Um das Schloß zu öffnen, müssen Sie den ersten, dann den dritten und zuletzt den zweiten Schalter von links benutzen.

– Die Sicherheitstür
Machen Sie einen Infrarotscan auf das Tastenfeld. Dies zeigt die Restwärme der Person, die die Tür zuletzt benutzt hat. Die Tasten kühlen langsam ab, was die Kombination verrät: 2571. Nachdem der Code eingegeben wurde, kann man mit der Enter-Taste die Tür öffnen.

– Das Aufzug-Puzzle
Sie müssen die Aufzugtüren schließen, um vor der Granate sicher zu sein. Die Kombination erfahren Sie am H. Suzuki Terminal. Wenn Sie die Kombination nicht haben, müssen Sie zurückgehen, um sie zu holen. Der Eintrag findet sich bei der Datei eines neuen Mitarbeiters. Merken Sie sich den Code und geben Sie ihn am Lift schnell ein, bevor die Granate explodiert.

– Das Ventil-Puzzle
Die automatischen Türen sind außer Betrieb und müssen manuell gesteuert werden. Sie müssen die Ventile entlang der mittleren Linie anordnen, sonst erhalten Sie keinen Zugang. Jedes Ventil hat einen Druckschalter, der das Ventil um ein Level anhebt. Wenn ein Ventil am richtigen Platz ist, bleibt es da, und schließlich öffnet sich die Tür.

Medium: Die Puzzles

Das Türschloß
Der Schließmechanismus wird mit dem ersten, dem sechsten und dem dritten Schalter von links aktiviert.

Das Security Door: siehe Easy
Das Aufzug-Puzzle: siehe Easy
Das Ventil-Puzzle: siehe Easy

– Hard: Die Puzzles
alle Puzzles sind wie beim mittleren Schwierigkeitsgrad

Die Computer-Terminals:
Während Sie die Terminals benutzen, können Sie mit den Pfeiltasten die Gebiete wechseln und mit der Leertaste auswählen. Die Informationen, die Sie in den Terminals erhalten, bieten einige Lösungshinweise, also sollten Sie jeden Raum nach aktiven Computern absuchen.

Computer-Paßwort
Nur ein Computer benötigt ein Paßwort, es ist "Einstein".

Wachen und Kämpfe
– Außerhalb des Cyberia-Komplexes:
Wenn Sie den Haupteingang des Gebäudes erreichen, beginnt eine Wache, auf Sie zu feuern. Bleiben Sie so weit rechts wie möglich, so erreichen Sie ein Haus, das Ihnen Deckung bietet. Das Geheimnis ist das genaue Timing. Lehnen Sie sich genau zwischen zwei Schüssen um die Ecke und feuern Sie.

– Vier Wachen im Speisesaal:
Wenn Sie versuchen, vorbeizuschleichen, werden Sie erschossen; Sie müssen also kämpfen. Wenn Sie den Raum betreten, schießen Sie zuerst auf die zwei Wachen links, ducken sich hinter der Kiste rechts, stehen im richtigen Augenblick auf und feuern. Sie können sich mit der Pfeiltaste nach unten auch wieder ducken.

– Die Wache hinter der Glaswand
Sie finden sich in einem Lagerraum auf dem unteren Level wieder, mit einer Wache hinter einer gläsernen Wand. Wenn der Wächter sie sieht, wird er den Raum mit Giftgas fluten. Sie müssen sich an der Wache vorbeischleichen, sobald er sich vom Fenster abwendet. Auf diese Weise können Sie durch die Tür den Korridor betreten, die Tür links öffnen und ihn erledigen.

– Zwei Wachen im Korridor
Um den Korridor zu verlassen, müssen Sie sich auf die linke Seite werfen, sobald die Tür aufgeht. Von dieser Position aus können Sie die Wachen bequem beseitigen.

– Der Konferenzraum
Wenn Sie den Raum betreten, unterhalten sich zwei Leute angeregt über das Cyberia-Projekt. Warten Sie, bis die Konversation beendet ist und der eine Mann den Raum verlassen hat. Verstecken Sie sich nun hinter den Kisten links und räumen Sie die letzte Wache aus dem Weg.

– Die rote Schlüsselkarte
Um durch die Tür in das Cyro Laboratorium zu kommen, braucht man die Schlüsselkarte aus dem Krankenzimmer im unteren Geschoß. Benutzen Sie dort den Terminal, um die Ventile an der Wand zu öffnen. Gehen Sie durch den roten Gang zum Lift, drehen Sie sich nach links und drücken Sie das stählerne Gitter ein. Am Ende des Ganges kann man die Schlüsselkarte mitnehmen.

– Die Mutagen-Sequenz
Wie Sie auf Ihrem Weg durch den Komplex gemerkt haben, hat sich ein Virus auf der Station breitgemacht. Zak hat noch drei Ampullen mit Impfstoff, der allerdings verseucht ist. Um den Virus unschädlich zu machen, müssen Sie eine bestimmte Anzahl der Erreger vernichten. Auf Arcade.-Level EASY: 50%, auf MEDIUM 72% und auf hard 80%. Sobald Sie erfolgreich waren, können Sie eine dieser Ampullen benutzen, oder Sie sterben.

– Die Charly-Sequenz
Sobald Sie immunisiert haben, erfahren Sie, daß sich eine größere Abart des Virus im Komplex breitgemacht hat. Um zu der Cyberia-Waffe zu gelangen, müssen Sie durch diese Gebiete. Sie steuern nun die Roboter-Einheit Charly durch diese Gefilde und müs-

sen jeden einzelnen der Naniten töten, bevor Sie weitermachen können. Sie haben neben den Standardwaffen auch eine Schockwaffe an Bord, mit der Sie Naniten erledigen können, die an Ihnen vorbeizufliegen drohen, allerdings verbraucht diese Waffe extrem viel Energie.

Haben Sie diese Sequenz gemeistert, stehen Sie schließlich vor der Cyberia-Waffe. Viel Spaß beim Durchspielen

Death Gate

Tobias W. Reich aus München ist alter Legend-Fan und hat sich das neueste Grafik-Adventure vorgenommen.

Es war einmal eine Zeit, in der die Erde in vier einzelne magisch voneinander getrennte Welten unterteilt war. Arianus, bestehend aus unzähligen fliegenden Inseln, Pryan, fast noch ein Urwald, bevölkert von Elfen, Abarrach, ein von flüssiger Lava durchflossenes Höhlensystem und Chelestra, vielleicht die merkwürdigste dieser Welten, bestehend aus von Glaskuppeln umgebenen Inseln, allesamt in einem gigantischen Ozean schwimmend ...

Die verschiedenen Rassen, welche die Erde einst bevölkerten, die Zwerge, die Elfen, die Menschen und die Patryns wurden von den Sartan, einer weiteren der Magie fähigen Rasse, in alle Richtungen in jeder dieser Welten verstreut. Nach Jahrhunderten ist es nun die Aufgabe von Haplo, einem der letzten Patryn, in die vier Welten zu reisen, das Siegel der jeweiligen Welt zu finden, um schließlich mit allen Siegeln das "Death Gate" zu öffnen und die Welten wieder zu vereinen.

Man startet seine Reise in einer Welt namens Nexus, welche sich irgendwo zwischen den anderen Welten befindet und von der aus die anderen Welten zu erreichen sind, vorausgesetzt, man befindet sich im Besitz des jeweiligen 'Seals'. Als noch unerfahrener Patryn, spricht man zunächst mit seinem Meister, Xar, von dem man allerlei Information sowie ein Abbild des ersten Seals und zwei Zaubersprüche erhält (Um eine kleine Bemerkung gleich im vornherein zu machen: wenn ich sprechen meine, dann aber richtig, d.h. alle möglichen Sätze ausprobieren, um ja keine Information zu verpassen, außerdem sollte man stets ein wenig mitdenken, da einige Gespräche auch tödlich enden können, jedoch nicht müssen). Weiter nimmt man noch die Glühlampe von der Wand, die man benötigt, um im Schiff überhaupt etwas erkennen zu können. Man betritt nun im Westen das Schiff und zaubert sofort 'Rune Transfer' auf den Marker mit dem Abbild des Seals. Nun noch den Marker auf den Steuerstein übertragen und schon ist man bereit, die erste der vier Welten, Arianus, aufzusuchen.

ARIANUS:

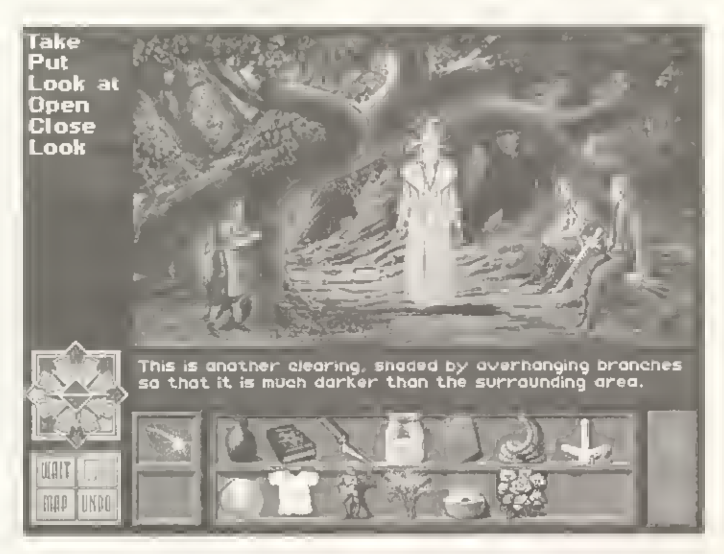
In der Welt angekommen, landet man zunächst neben einer 'Zwergenkolonie', die man sofort betritt (zweimal Nordost in die Höhle). Im ersten Raum unterhält man sich mit Jarre und nimmt daraufhin sowohl die Marmelade und das Brot vom Tisch als auch das weiße T-Shirt und das darunterliegende Ellbogenrohr mit sich. Im Raum östlich trifft man auf Limbeck, mit dem man ebenfalls spricht, jedoch nur erfährt, daß man doch am besten den alten Zwerg Rockdigger aufsuchen solle. Da Limbeck auf der Rückseite seines Pergaments eine höchst interessante Karte zu haben scheint, gibt man soviel Marmelade auf das Brot (dreimal), daß sich Limbeck mit dem Brot, das man ihm gibt, so bekleckert, daß ihm nichts anderes übrigbleibt als das Pergament wegzuwerfen. Man nimmt also das Pergament und außerdem den Korken aus dem Tintenglas. Und da ein schwarzes Shirt viel schöner als ein weißes ist, tunkt man jenes in die Tinte und begibt sich nach Norden. Im Nordwesten trifft man auf Grawple Rockdigger, der einem allerdings nur weiterhelfen will, wenn das Rohr über ihm geflickt und die 'Götter', nichts anderes als Elfen, verschwunden sind. Man nimmt also beide weiteren Rohrstücke mit (das in der Box und das an Rockdiggers Ohr) und begibt sich nach Norden zum Kicksey Wimsey Control Panel.

Hier zaubert man 'Heat' auf den Hitzesensor, um so die Aufmerksamkeit des Elfenwächters zu erwecken. Sobald er sich dem lärmenden Panel zuwendet, schleicht man sich nach Norden auf das Schiff und begibt sich hier nach unten, wo man ein paar Gefangene vorfindet. Spricht man mit dem Duke und verspricht, seinen Vater König Stephen zu alarmieren, erhält man seinen

Siegelring und begibt sich damit nach oben auf dem Schiff. Man nimmt aus den Kabine des Zauberers den Weinkrug mit und verläßt das Schiff so schnell wie möglich wieder. Mit dem Ring fliegt man nun zum Schloß von König Stephen auf einer benachbarten Insel und betritt das Schloß, indem man den Ring den Palastwachen übergibt. Dieser verspricht das Elfenschiff zu kentern, sofern man das Schiff zum Ablegen bringt. Wieder heraus aus dem Schloß, begibt man sich nach Westen hinter das Schloß, wo man das Scherenblatt aufnimmt und damit den Riegel hinter dem Fenster zum Fallen bringt. Öffnet man das Fenster, wird man Zeuge eines merkwürdigen Rituals und lernt dabei den Zauberspruch 'Create Reality Pocket'. Ist der Zauberer dann verschwunden, betritt man den Raum. Man nimmt hier den Kerzenständer vom Tisch, das Buch über die 'Bruderschaft' aus dem Regal und benutzt seinen neuen Spruch sofort auf das Gemälde. Hat man das Bild dann betreten, gibt man den Elfenzauberer zunächst den Wein und spricht dann mit ihm. Leider wird man dabei hereingelegt und wird selber zum Gefangenen. Kurze Zeit darauf wird man jedoch vom Hofzauberer wieder befreit und kann mit zwei neuen Zaubersprüchen (Swap & Shroud of Darkness) von dannen ziehen.

Nun zurückfliegen nach Drevlin, der Zwergenhöhle, und sich hier zu Limbeck begeben, der sein Rohrstück gerne gegen den echten Kerzenhalter tauscht. Weiter begibt man sich nun ein weiteres Mal auf das Elfenschiff im Norden und dort in die Kammer des schlafenden Zauberers oben auf dem Schiff. Man spricht den Zauberspruch 'Create Shroud of Darkness' auf das schwarze T-Shirt und bedeckt damit die leuchtenden Statuetten auf dem Tisch. Sofort geraten die Elfen in den Höhlen in Panik und fliehen auf das Schiff. Um nicht entdeckt zu werden, flüchtet man schleunigst unter Deck zum Duke und von hier aus nach Westen, in eine versteckte Kammer des Schiffes. Hier öffnet man die große Box im Eck, nimmt den Zinger heraus und aktiviert diesen. Durch die elektrischen Blitze ist es König Stephen möglich, das Schiff der Elfen zu entern und seinen Sohn zu befreien. Als Lohn wird man von einem Schiff daraufhin nach Skurvash, einer Elfenstadt voller Diebe und anderer übler Gestalten gebracht, wo man im 'Tower of Brotherhood' die Anleitung zum Kicksey Wimsey der Zwerge finden soll.

Hat man die Stadt betreten, begegnet man einem kleinen Jungen, der einen darum bittet, sein Spielzeug aus einer dunklen Gasse westlich der Hauptstraße wiederzuholen. Man verspricht dies dem Jungen und läuft der Holzpuppe nach. Leider war dies schon wieder eine Falle, und im Nu findet man sich gefangen in einem Netz wieder. (Diese Jugend damals ...) Für einen geübten Magier wie man es ist, ist eine solche Situation allerdings kein Problem: Man zaubert einfach 'Swap' auf die kleine Ratte, und schon ist er der Gefangene, der um seine Freiheit jammert. Befreit man ihn, nachdem man mit ihm gesprochen hat, kann man ihm nach Nordwesten in sein Versteck folgen, wo man sofort die Brechstange an sich nimmt. Damit einem der Kleine jedoch weiterhelfen kann, braucht er etwas Kleingeld, das man sich als nächstes vom Schiff besorgt. In der versteckten Kammer unter Deck bricht man einfach die Truhe mit dem Brecheisen auf und nimmt das Rohrstück und die Zwergen-Edelsteine an sich. Mit den Steinen begibt man sich in die Taverne 'The Devil's Workshop', wo man sie beim Barkeeper gegen bare Münze eintauscht. Durch diese kleine Transaktion erweckt man die Aufmerksamkeit von 'Hugh the Hand', einem Killer der Bruderschaft, der einem daraufhin die Mitgliedschaft anbietet, vorausgesetzt, es gelingt, den Händler im Südosten der Stadt zu ermorden. Leider besitzt dieser jedoch ein magisches Amulett, welches ihn vor Angriffen schützt, und zu allem Überfluß will Hugh genau dieses Amulett als Beweis ...





Bringt man das Geld zur Ratte und wartet einmal, erhält man von ihm einen Dietrich (Lockpick) und ein geheimnisvolles Stück Papier. Mit seinem neuen Universalschlüssel begibt man sich nun nach Südosten zum Haus des Händlers. Nach einer kurzen Zeit Herumgerätsele am Schloß der Tür (Push, Jiggle, Turn), öffnet sich diese und man kann das Haus betreten. Leider steht das Haus leer, was den Auffrag nicht gerade leichter macht. Man nimmt also vom Kamin das Gedichtsbuch und studiert dieses genau ... Bei genauerem Betrachten der Uhr auf dem Kamin, entdeckt man, daß diese ein Kombinationsschloß darstellt. Vorausgesetzt, man kommt auf die richtige Kombination, öffnet sich eine Nische im Kamin und man findet das Tagebuch des Händlers (wer nicht auf die Kombination kommt: Winetime, Toiltime, Darktime). Das Journal sollte man ebenfalls äußerst aufmerksam lesen, da die darin zu findende Story von immenser Wichtigkeit ist. Man spricht nun den Zauber 'Create Reality Pocket' auf das Bild und betritt dieses. Spricht man mit dem Händler, wird er einem über kurz oder lang, je nach Phantasie des Spielers, drei Fragen stellen, die sich anhand der Journaleinträge leicht beantworten lassen (Bouncing Beanes, five stones, how much?). Man erhält nun das Amulett, welches man sofort zu Hugh bringt, der einen darauf durch einen Geheimgang in den Tower bringt. (Nun beginnt ein Zeitlimit, denn sobald Hugh zurückkehrt, findet das Leben des Spielers sein vorzeitiges Ende). Man schiebt den Tisch unter das Fenster und öffnet dieses und schaut, welcher andere Kontinent gerade über dem Tower schwebt (gut merken). Man begibt sich nun nach Osten auf den Flur und knackt das Schloß, das die Tür an der rechten Wand geschlossen hält (Shake, Pull, Tilt) und betritt den Raum im Osten. Man betrachtet nun, wenn noch nicht geschehen, die Puppe der kleinen Ratte und lernt so den Spruch 'Motion', den man sofort an der Statue in diesem Raum ausprobiert. Sie kollabiert schließlich, und man nimmt die Halskette an sich ! Wieder im Flur, drückt man die Hände in der richtigen Reihenfolge (man schaut auf das Papier, das man vom Jungen erhalten hat; je nach Kontinent über dem Tower, erhält man nun ein Wort, Beispiel: Shrega Time, wobei die einzelnen Buchstaben des Wortes für die jeweiligen Anfangsbuchstaben der Hände stehen (z.B. e: Emerald Hand !) und betritt den dahinterliegenden Raum. Auf das Podest in der Mitte legt man die Halskette von nebenan und bringt so die Schätze

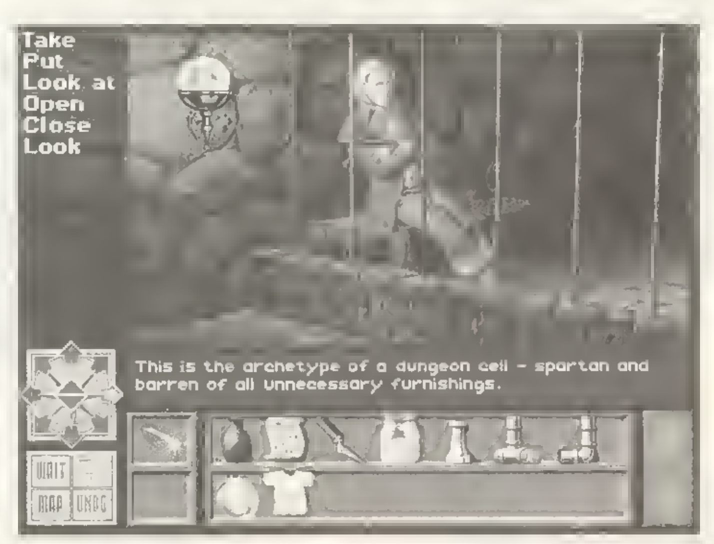
zum Vorschein. Man nimmt sich den Crystal Globe und die beiden Bücher, bis plötzlich Hugh auftaucht und gar nicht so munter gestimmt ist. Man nimmt nun die Halskette wieder an sich, und läßt so den Schatz mitsamt Hugh ins Nirgendwo entschwinden.

Man verläßt nun den Tower und fliegt mit dem Schiff zurück nach Drevlin, wo man jetzt endlich das Rohr über Rockdiggers Kopf reparieren kann. Letztendlich noch den Korken ins das Loch im Rohr gesteckt und das Wasser wieder aufgedreht, erhält man von Grawple Rockdigger, nachdem man ihm Limbecks Karte gezeigt hat, ein Stück Eisenerz, mit dem man das Kicksey Wimsey im Osten der Höhle in Gang setzen kann. Man öffnet hierzu einfach die Klappe am Controldesk, steckt das Erz hinein und schon beginnt die Maschine zu graben. Man folgt ihr nach Osten, wo man eine Sartanstatue und eine Menge von Glassärgen vorfindet. Man gibt hier den Crystal Globe an die Statue und schon kommt das erste Seal Piece zum Vorschein. Dieses nimmt man schleunigst an sich und kehrt nun endlich nach Nexus zurück (zurück zum Schiff und dort Doppelklick auf den Steuerstein) ...

Zurück auf Nexus, spricht man sofort mit Xar über seine vergangenen Erlebnisse und übergibt ihm schließlich das Seal Piece aus Arianus. Hat man genug gesprochen, begibt man sich wieder auf das Schiff, wo man den 'Rune Transfer-' Spruch auf das Book of Pryan losläßt und die Rune auf den Steuerstein des Schiffes überträgt. Damit wären alle Vorbereitungen für den zweiten Teil des Abenteuers getroffen, und man kann nach Pryan aufbrechen.

PRYAN:

Ist man neben der Kristallzitadelle gelandet, steigt man aus seinem Schiff und nimmt die rosa Pflanze auf. Man begibt sich von hier aus nach Norden und dann nach Westen, bis man zu den Nußsträuchern kommt. Man nimmt hier eine leere Schale und eine komplette Nuß mit und begibt sich zurück ins Schiff. Als nächstes fliegt man zur Stadt zwischen den Bäumen in Norden der Welt. Man nimmt sich hier die Wäscheleine neben der Tür und betritt damit die Baumwohnung. Spricht man mit der Köchin, wird man sofort zum Kochen verdonnert und kurz darauf, da man dies überhaupt nicht kann, wieder entlassen. Spricht man mit dem Elfenkind und schenkt ihm die Holzpuppe aus Skurvash, wird man von dem Mädchen aufgefordert, ihr ins Versteck zu folgen. Tut man dies, kommt man zu einer gewaltigen Schlucht, in welcher der Prinz des Landes sein Dasein fristet. Man wirft ihm also die Wäscheleine zu und hilft ihm damit aus der Grube. Hat man mit ihm gesprochen, begleitet man ihn nach Süden, tiefer in den Wald, wo man ein weiteres Mal mit ihm redet (man erfährt, daß er drei Gegenstände benötigt). Den ersten der drei Gegenstände gibt man ihm sofort: das Gedichtsbuch des Händlers. Nun wartet man, bis die Kinder ein Feuer entzündet haben und ein heißes Etwas aus den Flammen gesprungen kommt. Man nimmt die Ember mit der Nußschale auf und wartet weiter, nämlich bis ein Zauberer namens Zifnab erscheint, um den Kindern etwas vorzuzaubern. (Man lernt dabei den Spruch 'Transportation'). Sobald Zifnab wieder verschwunden ist, probiert man den neuen Zauber sofort an der weißen Scheibe hier im Wald aus. Sofort findet man sich bei Zifnab und seinem verschlafenen Drachen wieder. Nach einem Gespräch mit Zifnab, nimmt man die schwarze 'Zielscheibe' auf und befestigt weiter die Wäscheleine am Ast neben Zifnab. Man geht nun ein Stockwerk nach unten, wo man jeweils einen Strauch blaue und gelbe Blumen pflückt. Die gelben Blumen zerreibt man und schwingt sich über den Abgrund nach Süden. Wieder zurück beim Prinzen, gibt man ihm die blauen Blumen und schmeißt die schwarze Scheibe in die Schlucht nördlich des Aufenthaltsortes des Prinzen und der Kinder. Man benutzt nun ein weiteres Mal den Zauber 'Transportation' auf die weiße Scheibe, und schon findet man sich am Boden der Schlucht wieder ...





Hier wirft man den glühenden Ember auf den Bau des Insektenschwarmes und das Marmeladenglas auf die Spinne, die daraufhin von den Käfern zerlegt wird. Mit dem Scherenblatt zerschneidet man den Pott unter der Spinne und nimmt den goldenen Stab an sich. Bevor man sich mit 'Transportation' wieder zurück zaubert, schubst man noch die Leiche links unten im Eck beiseite, um einen magischen Pfeil und ein paar Pilze zu finden. Wieder zurück beim Prinzen, übergibt man diesem den Stab, der daraufhin total happy ist und nach einem Gespräch dem Spieler gerne folgt. Auch die Prinzessin, von der Aktion sehr beeindruckt, schließt sich Haplo gerne an. Mit den beiden im Handgepäck fliegt man nun zurück zur Zitadelle und begibt sich dort ein weiteres Mal zu dem merkwürdigen Tier mit den Nüssen. Man gibt etwas von dem Staub der gelben Blumen auf eine Nuß und gibt diese dem Tier, das die Nuß zwar knackt, jedoch das Fleisch, entsetzt über den Gestank der Blumen, fallen läßt. Man nimmt dieses an sich und begibt sich damit bei der Zitadelle nach Norden in den Wald, wo man ein gefesseltes Zwergenmädchen vorfindet. Man gibt nun das Book of Pryan an die Prinzessin und bittet sie darum, das darin enthaltene Musikstück zu spielen. Nun kann man ungehindert die Ranken, die das Mädchen fesseln, mit dem Scherenblatt durchschneiden und sich mit dem Zwerg unterhalten.

Man erfährt, daß der goldene Hammer, der zum Öffnen der Zitadelle benötigt wird bei den Zwergen versteckt ist, und er nur im Kriegsfall zu bekommen sei. Nach dem Gespräch wartet man kurz, bis das Mädchen zurückkommt und spricht ein weiteres Mal mit ihr. Da man schon nicht den Hammer erhält, bekommt man zumindest ein paar Kräuter, die man zusammen mit dem Nußfleisch, den Pilzen und der rosa Pflanze der Prinzessin übergibt, die dadurch von ihrer Erkältung befreit wird. Nun muß die Prinzessin ein weiteres Mal zu spielen beginnen (mit ihr sprechen und sie um einen Gefallen bitten). Man begibt sich nun nach Norden, vorbei an den Riesen, bis man zu einer Lichtung kommt, auf der viele Riesen wie vernarrt auf ein glänzendes Artefakt starren.

Man bitte den Prinzen nun darum, auf den Baum zu klettern und das Relikt zu holen. Sobald man es in den Händen hält, flüchtet man so schnell wie möglich nach Süden, bis

zu dem Baumstumpf mit dem versteckten Eingang zur Zwergenhöhle. Hier zieht man am Ast und öffnet damit den Zugang zum Höhlensystem. Man wirft das Relikt hinein, bevor die Riesen kommen, und schon haben wir den gewünschten Zwergenkrieg. Man begibt sich nach Süden zum Eingang der Zitadelle und wartet hier auf das Zwergenmädchen mit dem goldenen Hammer. (Man erhält außerdem das Kristallfragment der Riesen). Da nun alle drei Waffen beisammen sind, öffnet sich die Zitadelle und man kann sie betreten. Kaum hat man.sie betreten, erscheint ein weiteres Mal der Zauberer Zifnab und übergibt einem einen kleinen, aber wichtigen Stein. Man schnappt sich daraufhin das Seal Piece auf der Mitte des Raumes, begibt sich zurück auf das Schiff und fliegt zurück nach Nexus, um von Xar neue Informationen und Anweisungen entgegenzunehmen. (Die nächste Rune auf dem Steuerstein erhält man, indem man den Rune Transfer Spruch auf das Kristallfragment anwendet, die Rune transferiert und glücklich ist.)

ABARRACH:

Man verläßt das Schiff, geht nach Nordosten und nimmt dort den Eimer von dem toten Arbeiter. Im Norden nimmt man sich noch den Steinhaufen und begibt sich damit nach Osten in das verlassene Dorf. Hier betritt man den Tower im Osten und hängt den Eimer des Zombies an den Haken. Hat man demselben dann mit den Steinen gefüllt, klettert man das Seil hinauf und rollt das Seil auf die Winde auf (turn crank). Jetzt wartet man einen Augenblick, und schon kommt eine Steinstatue herangefahren. Da man mit dieser allerdings noch nichts anfangen kann, verläßt man den Tower wieder und begibt sich nach Norden in Balthazars Haus. Dort angekommen, spricht man mit dem toten Butler und im oberen Geschoß mit der toten Großmutter. Man nimmt das Teeservice von Tisch und das Kinderbuch aus Grannys Händen. Spricht man nun ein weiteres Mal mit ihr, schließt sich die alte Dame dem Spieler willenlos an. Das Teeservice drückt man dem toten Butler in die Hände, verläßt das Haus und klettert ein weiteres Mal im Tower nach oben. Man stellt hier nun den Zeiger kurz vor den vierten Punkt, rollt das Seil auf, wartet bis die Turmuhr vier Uhr schlägt, rollt das Seil wieder ab, klettert nach unten und kehrt in Balthazars Haus zurück. Hier kann man nun das Arbeitszimmer im Osten betreten und dort Balthazars Buch an sich nehmen. (liest man das Buch, erhält man zwei neue Zaubersprüche: Possesion & Ward und Kleitus' Palast wird auf der Karte sichtbar!).

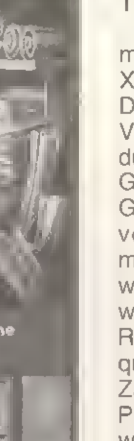
Man schlägt nun das Kinderbuch bei der Geschichte 'Get the Snake' auf und begibt sich mit Granny zum toten Feldarbeiter. Diesen spricht man ebenfalls an und begibt sich nach Norden zur Schlange. Man bittet nun den Arbeiter darum, die Schlange zu ergreifen und drückt gleich darauf Granny das Kinderbuch in die Hand. Durch das Vorlesen der alten Frau hält der Arbeiter die Schlange fest und man kann seinen Weg nach Norden zum Zwergentor fortsetzen. Die Kombination für das Puzzle lautet entsprechend einem Telefontastenfeld: 1, 3, 7, 9, 2, 4, 6, 8, 5, 4, 6, 8, 5. Wer nicht draufkommt warum oder wie, klickt einfach so lange bis das Feld 'Hint' erscheint (dieses löst das Puzzle automatisch). Da man mit dem toten Zwerg noch nicht reden kann, verläßt man das Dorf nun und fährt mit dem Schiff zu Kleitus' Palast. Nach einem recht einseitigen Gespräch mit dem Herrscher (man sollte sich die Tischdecke gut betrachten !), findet man sich zusammen mit einem Prinzen und einem Hund vergiftet im Kerker wieder. (Nebenbei hat man ein Steak erhalten und den Zauberspruch 'Hunger' gelernt). Ein Gespräch mit dem Prinzen an der Nachbarwand gibt Aufschluß über die üblen Machenschaften des Herrschers. Man schmeißt also das Steak auf den Kerkerboden und zaubert 'Hunger' auf den Hund, um diesen anzulocken. Ist das Tier in Reichweite, zaubert man Possesion auf den Hund, und schon befindet man sich in dessen Körper. Man begibt sich so also nach Norden in den Gang und von dort aus nach oben in den Thronsaal (Zeitlimit). Hat man sich das Tischtuch von Kleitus gut genug betrachtet, weiß man, daß sich das Gegengift in der zweiten Flasche von links befindet, welche man sich sofort schnappt und zurück zu Herrchen bringt. Nun noch den Schlüssel von der Wand genommen und an den Meister gegeben, und man kann Haplo berühren, um sich zurückzuverwandeln. Wieder als Patryn, nimmt man sich die Flasche



und den Schlüssel vom Boden, benutzt beides an sich selbst und am Prinzen und spricht daraufhin mit dem Prinzen, der sofort zum Anhänger wird. Man nimmt nun noch die Schraubklemme auf dem Tisch und verläßt den Kerker durch einen Geheimgang im Westen des Hauptganges. Man überläßt es nun Edmund, die Party (Haplo, Edmund & Hund) zur versteckten Höhle im Norden des Lavasees zu bringen.

Im Versteck angekommen, spricht man mit Balthazar (Vorsicht: kann auch tödlich enden!), wobei man feststellt, daß der Hund etwas gegen die Ostwand zu haben scheint. Also zaubert man ein weiteres Mal 'Possesion' auf den Hund und schon hat man den Grund für das merkwürdige Verhalten des Hundes: Die Ostwand ist doch tatsächlich eine Illusion. Dies teilt man als Haplo sofort Balthazar mit und erhält dafür einen neuen Zauberspruch 'Unravel Illusion. Hat man das Gespräch beendigt, folgt man dem geheimen Tunnel in der Ostwand, kommt man in eine kleine Kammer, in der man ein Buch und einen schwarzen Umhang finden kann. Sobald man den Umhang berührt, hat man eine Vision, in der man von Kleitus, dem Colossus und seiner Geschichte erfährt. (Man lernt den neuen Spruch 'Self-Immolation', den man jedoch tunlichst vermeiden sollte). Durch das Nekromantiebuch lernt man einen weiteren Spruch (Ressurection) und kehrt damit nach Westen zu Balthazar zurück, welcher der Geschichte der Vision ganz aufmerksam lauscht. Auf dem Weg aus der Höhle stolpert man allerdings noch über die Spieler, was einem der Typen jedoch gerade recht kommt, und man deshalb vier Knochenrunen geschenkt bekommt. Mit der schwarzen Robe kehrt man nun nach Telestia zurück, wo man in die Zwergenhöhle zurückkehrt, sich Kleitus' schwarzen Umhang überzieht und den toten Zwerg anredet. Dieser schließt sich dem Spieler sofort an und verspricht, ihn durch das unterirdische Labyrinth zum Colossus zu geleiten.

Vorher steigt man jedoch ein weiteres Mal im Tower nach oben und bricht mittels der Schraubklemme das Kopfstück aus dem Zepter der Steinstatue. Dieses nimmt man an sich und begibt sich mit dem Hund und dem toten Zwerg ein weiteres Mal zu Kleitus' Palast. Man betritt den Kerker durch die Höhle im Osten und trifft dort auf Edmund, der sich ebenfalls der Truppe anschließt. Der alte Zwerg, durch den Anblick des Tores im Norden so erregt, flüchtet in das Labyrinth, reißt sich jedoch an dem Tor ein Stück Kleidung heraus. Da durch den Lärm die Wachen & auch Kleitus selbst aufmerksam geworden sind, bleibt der Gruppe keine andere



Wahl, als ebenfalls nach Norden in das Labyrinth zu flüchten. Hier läßt man den Hund an dem Stoffstück des toten Zwerges riechen und folgt ihm daraufhin durch das Labyrinth bis zum Colossus (die richtige Richtung wird jeweils im Textfenster angegeben!). Man nimmt sich also das nächste Seal Piece von der Wand und zaubert danach den Spruch 'Unravel Illusion auf die Rune im Zentrum des Colossus (wie durch die Vision klar wird). Es kommt nun ein Loch in der Rune zum Vorschein, in welches man sofort das Kopfstück von Kleitus' Zepter setzt. Dadurch wird Kleitus machtlos und kann so mit seinem folgenden Angriff Haplo nichts mehr anhaben. Nachdem man das Amulett von Edmund erhalten hat, kehrt man ein weiteres Mal nach Nexus zurück (zum Schiff zurück und den Steuerstein benutzen ...). Wieder zurück auf Nexus, liefert man das Seal Piece bei Xar ab, spricht eine Runde mit dem Meister und macht sich auf den Weg zur letzten Welt, indem man den 'Rune Transfer' auf Edmunds Amulett anwendet und die Rune auf den Stein überträgt.

CHELESTRA:

Auf den schwimmenden Inseln angekommen, verläßt man das Schiff und füllt etwas Wasser in die leere Flasche, die man aus Kleitus' Palast mitgenommen hat. Man begibt sich dann nach Westen zum Portal, auf dem der Spruch 'Ward' zu finden ist. Schlau wie man mittlerweile sein sollte, weiß man natürlich sofort, was zu tun ist: Man benutzt den 'Rune Transfer' auf die Rune, die benötigt wird, um aus dem Ward den Possesion-Zauber herzustellen und transferiert diese auf das Steinsiegel. In dem Moment, in dem die Glaskuppel jedoch erscheint, taucht ein gigantischer Drache auf, der Haplo Zifnabs Stein wegnimmt und droht, ihn in Flammen aufgehen zu lassen. Da jedoch der Hund gerade zur Stelle ist, verwendet man den Possesion-Spruch, um nach Westen in den Tempel zu fliehen und mitanzusehen, wie der Spielerkörper in Flammen aufgeht. Spricht man mit dem höchsten der Sartan und überzeugt ihn von der Unschuld der Patryn, wird man von ihm in einen Patryn zurückverwandelt und erhält ein neues Schiff, jedoch ohne einen Steuerstein (außerdem erhält man sein Inventory zurück und einen neuen Zauberspruch 'Null Water'). Um einen neuen Stein für das Schiff zu erhalten, zaubert man 'Create Reality Pocket' auf den Bodenteppich und schubst den Stein der Sartan hinein. So kann man den Teppich mitsamt des Steines mitnehmen, um im Schiff den Teppich wieder auszurollen, ein weiteres Mal 'Reality Pocket' zu zaubern, das Bild zu betreten und den Stein in das Schiff zu befördern. Bevor man diese Welt jedoch wieder verlassen kann, muß noch Zifnabs Stein wiedergefunden werden. Hierzu spricht man 'Null Water' auf die Wasserflasche, trinkt von dem Wasser und betritt die Drachenhöhle nördlich des Landeplatzes. Die Schuppen, die man hier finden kann, legt man auf den Steinhaufen mit Zifnabs Stein, um diesen auf diese Weise zum Glimmen zu bringen. Hat man den Stein wieder, ist es Zeit, die letzte Reise zurück nach Nexus und durch das Death Gate anzutreten! (Die verlorenen Runen auf dem Steuerstein können durch Edmunds Amulett wiedererlangt werden ...)

THE LABYRINTH:

Zurück auf Nexus, nimmt man das Geschichtsbuch von Xar an sich (der sich mit Sang Drax, dem Drachen, auf zum Vortex gemacht hat) und durchschreitet damit das Death Gate. Nördlich des Death Gates findet man eine Reihe von Killerranken vor, denen man den entladenen Zinger zuwirft, um ihn auf diese Weise wieder aufzuladen. Da man die Ranken jedoch so nicht durchqueren kann, spricht man den Zauberspruch 'Cold' auf die Pflanzen, nimmt den Zinger wieder an sich und setzt seinen Weg nach Norden fort. Noch einmal durch ein Feld von Ranken gelaufen, stößt man auf eine Gruppe von verwundeten Tigermännern, die sofort die Verfolgung aufnehmen. Man flieht also zurück auf das untere Rankenfeld und zaubert, sobald die Tiger das Feld betreten, 'Heat' auf die Ranken, die daraufhin sofort Tartar aus den Tieren machen. Wieder 'Cold' auf die Pflanzen zaubern, und man kann seinen Weg nach Norden fortsetzen. An dem Platz, an dem man auf die Tigermeute gestoßen ist, nimmt man den Schädel vom rechten Pfahl an sich und betritt damit die Höhle im Osten. Hier nimmt man den Knochen auf und verläßt die Höhle wieder (ein

'Reality Pocket' sollte man sich tunlichst vermeiden, aber wer will ...). Man setzt seinen Weg nach Nordwesten fort, wo man wieder einmal auf eine Reihe von Tigern trifft, die, geschützt durch einen magischen Wall, gerade eine Gruppe von Menschen attackiert. Man denkt also an die Höhlenmalerei und stülpt die schwarze Robe über den geladenen Zinger. Nun setzt man noch den Schädel auf den Zinger und aktiviert diesen. Durch diesen Auftritt deutlich irritiert, fliehen die Tiger und hinterlassen einen Haufen verwundeter Menschen. Da man selbst bisher noch nicht verwundet worden ist, gibt man die magische Salbe, die man von Hugh the Hand erhalten hat, an den verwundeten Tracker, der sich darauf als besonders dankbar erweist und sich Haplo anschließt. Sobald man die Schnur vom Boden aufgehoben und mit dem Anführer geplauscht hat, begibt man sich nach Norden, wo jedoch ein riesiges Insekt den Eingang zu einer Höhle versperrt. Man bindet die Schnur nun also an den Knochen und erhält damit einen wunderbaren Bogen. Mit diesem schießt man nun den magischen Pfeil auf das Insekt, welches auch sofort von uns geht ...

Sobald man nun noch einen weiteren Zug vom magischen Wasser genommen hat, kann man die Höhle im Norden betreten, in der man jedoch ein weiteres Mal auf den Sang Drax stößt. Man zerbricht nun den Stein, den man einst von Zifnab erhalten hat und dieser, mitsamt seinem Drachen schlägt den Sang Drax in die Flucht. Nach diesem Kampf unterhält man sich mit Zifnab, der einen daraufhin zu den fliegenden Plattformen vor dem Vortex bringt. Da man leider nicht mehr im Besitz der fünf Seal Pieces ist, muß man seinen weiteren Weg zu Fuß bestreiten und so begibt man sich auch sofort nach Norden, wo man ein magisches Tor vorfindet, hinter dem sich ein Double von Haplo befindet. Wer seine Zauber gut studiert hat, weiß, daß der 'Self-Immolation'-Spruch nur aus achsensymmetrischen Runen besteht. Man baut den Zauber also spiegelverkehrt auf und spricht diesen 'falschen' Spruch auf sich selbst. Dadurch passiert einem selbst nichts, das Double geht jedoch in Flammen auf. Man durchsucht sein Double daraufhin und nimmt sein komplettes Inventar an sich. Die beiden Scherenblätter fügt man zu einer ganzen Schere zusammen und setzt seinen Weg nach Norden fort. Dem Tentakel (Gruß an Luchsarts), das sich dem Spieler hier in den Weg stellt, schneidet man mit der Schere so lange die Tentakel ab, bis es von dannen zieht, und man seinen Weg nach Norden fortsetzen kann.

Auf dem Vortex angekommen, überzeugt man Xar von seiner wahren Identität (und daß sein Gegenüber in Wahrheit der Sang Drax ist), der daraufhin das Ritual einleitet und den Sang Drax in ein Flammenmehr taucht. Leider ist der Drache einfach nicht tot zu kriegen und tötet im Gegenzug Xar. Er verlangt vom Spieler, das Ritual fortzusetzen und erwartet den ersten Zug. Nun beginnt ein sehr strenges Zeitlimit: Man setzt das Wasserzeichen in die dafür vorgesehene Kerbung, wodurch der Drache von den Fluten weggerissen wird. Seiner Verwandlung in einen Wurm beugt man vor, indem man als nächstes das Steinzeichen an seine Position bringt und somit den Wurm in Stücke reißt. Letztendlich setzt man das Luftzeichen an seinen Ort und verweht den Sang Drax damit in alle Winde. Aus dem Geschichtsbuch geht hervor, daß Orseph als einziger Frieden zwischen den Rassen anstrebte und somit sein Spruch der richtige ist. Man bewegt also den Focus an die im Buch angegebene Stelle und setzt das letzte Seal Piece, das von Nexus, hinein. Damit wird der finale Zauber vollzogen, der Sang Drax endgültig vernichtet und die Erde ist ein weiteres Mal gerettet !

Viel Spaß beim Nachspielen,
Tobias William Reich

Die Höhlenwelt-Saga

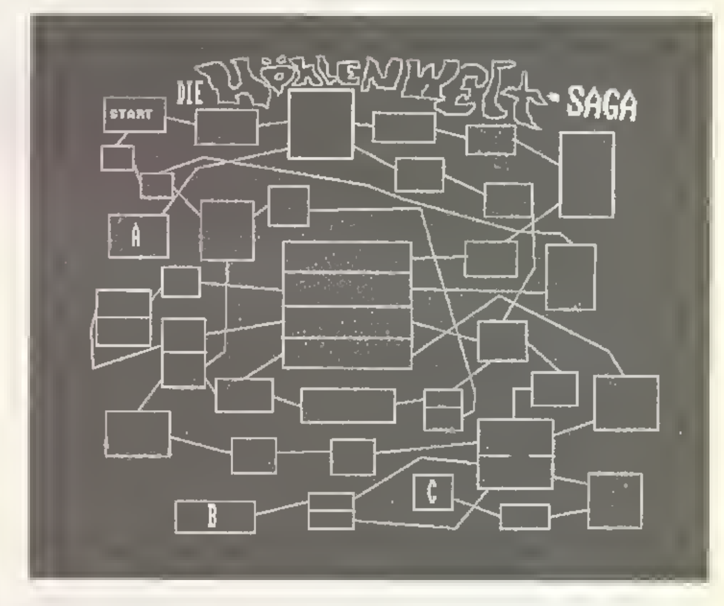
Karsten Rost aus Eisenhüttenstadt hat siegreich aus der Höhlenwelt zurückgefunden. Hier sein Erlebnisbericht:

Auf der Suche nach seiner verlorenen Liebe gerät Eric-MacDoughan, seines Zeichens ein ambitionierter Raumfahrer, in eine geheimnisvolle Welt voller Schönheiten und Wunder. Doch schon bald muß er feststellen, daß der schöne Schein trügt. Seit Hunderten von Jahren tyrannisieren aggressive Echsenwesen diese wundersame Welt. Die letzten Hoffnungen der resignierten Höhlenweltler lasten auf den Schultern unseres Bildschirmheldens Eric. Möge die Macht mit uns sein!

Weiche Landung

Das eigentliche Spiel beginnt im Innern des gestrandeten Raumschiffes. Auf einer der Konsolen entdeckt Eric einen Generalschlüssel, mit dem er den Blechschrank öffnen kann. Die darin befindliche Sauerstoffpatrone legt er in seine Atemmaske ein. Ordnungsgemäß wird der Schrank wieder verschlossen. Auch das Sicherheitsschloß am gelben Terminal kann mit dem gefundenen Schlüssel geöffnet werden. Geschwind betätigt Eric den Schalter und setzt die Atemmaske auf. Nach Aktivierung des roten Knopfes wird die Schleusentür geöffnet und der Weg in den Frachtraum freigegeben. Auf einem der dortigen Regale befindet sich ein roter Kasten, der im Handumdrehn in eine Batterie umgewandelt werden kann. Dazu muß der Behälter in den Schacht des Aggregates gesteckt und der rote Knopf unter dem Hohlraum betätigt werden. Ferner sollte Eric den Hebel im rotweißgestreiften Regal umlegen.

Von äußerster Wichtigkeit für die kommende Expedition wird das Mondauto sein. Leider ist das Fahrzeug noch nicht voll funktionsfähig. Also entfernen wir den Bremsklotz von den Hinterrädern und öffnen per Knopfdruck (im Cockpit) die Motorhaube. Nach einer gründlichen Analyse des Motorblocks kommen wir zu dem Entschluß, daß dem Fahrzeug lediglich eine Energiequelle fehlt und die Batterie in den leeren Schacht eingesetzt werden muß. Anschließend wird die Motorhaube wieder geschlossen und das Mondauto aus dem Frachtraum geschoben. Bevor die Expedition in die sagenumwobene Höhlenwelt jedoch beginnen kann, muß Eric noch einmal zurück ins Raumschiff, um den Generalschlüssel zu holen. Dieses Unikum dient nämlich gleichzeitig als Zündschlüssel für das Fahrzeug.



Labyrinth

Die folgende Reise endet vor dem Eingang eines ziemlich komplexen Höhlensystems. Der tollkühne Eric scheut vor den lauernden Gefahren nicht zurück und macht sich an die Erforschung dieses Terrains (siehe Karte). Auf seiner Odyssee durch die naßkalten Gänge der Katakomben entdeckt er so interessante Dinge wie ein Buch (A) oder den Teil einer alten Karte (B). Irgendwann gelangt er schließlich in den auf der Karte gekennzeichneten Raum (C). Mit letzter Kraft verschließt er die Außentür und dreht an dem großen Steinrad (an der Wand). Daraufhin strömen Unmengen von Luft in den Raum. Diesem Umstand ist es zu verdanken, daß nun die Innentür problemlos geöffnet werden kann.

Freudestrahlend stellt Eric fest, daß er sich inmitten der legendären Höhlenwelt befindet. Euphorisch begibt er sich in das nahegelegene Häuschen und führt eine interessante Unterhaltung mit dem Drakken-Offizier (1, 1, 2). In der Zwischenzeit landet ein Flugdrachen vor dem Gebäude (anklicken). Die Passagiere müssen ebenfalls in ein Gespräch verwickelt werden (3x). Leider bringt der nette Pilot in Erfahrung, daß uns das nötige

Geld für ein Flugticket fehlt und schickt uns kurzerhand in den Frachtraum. Zusammen mit dem Mädchen stiften wir Pläne für einen möglichen Ausbruch. Doch dazu kommt es nicht mehr, denn schon wenige Augenblicke später sitzt unser Bildschirm-Ego in einer Hochsicherheitszelle des örtlichen Gefängnisses. Verzweifelt und wütend zugleich, schlägt Eric an die rechte Zellenwand. Der erscheinende Wächter zeigt jedoch wenig Verständnis für sein Schicksal und überreicht ihm stattdessen eine Schüssel mit übelriechendem Brei. Nicht mit mir, denkt sich Eric und schleudert den Napf an die Wand. Die entstandenen Einzelteile (Löffel, Brei, Schüssel) lassen wir schleunigst in unser Inventar übergehen. Urplötzlich ereilt unseren Helden eine Idee, wie man aus diesem verdammten Knast ausbrechen könnte. Mit allen ihm zur Verfügung stehenden Kräften rüttelt er so lange an der Pritsche herum, bis sich eine einzelne Latte löst. Diese Latte wird flächendeckend mit dem Brei eingeschmiert. Anschließend klopfen wir an die rechte Wand und benutzen den Löffel, um den lockeren Mauerstein herauszuholen. Neugierig wirft Eric einen Blick durch das entstandene Loch. Mit Hilfe der präparierten Latte ist es ihm möglich, sich den Schlüssel aus dem benachbarten Raum zu angeln. Ohne lange Zeit zu verlieren, öffnet er die Zellentür und schleicht hinaus auf den Gang. Mit dem Schlüssel läßt sich übrigens auch die hintere, kleine Tür öffnen. In der dortigen Zelle schieben wir die Pritsche beiseite und buddeln mit Hilfe des Blechnapfes ein Loch ins Erdreich. Durch den entstandenen Geheimgang gelangt Eric in eine weitere Zelle. Auch hier kann die Tür in Sekundenschnelle geöffnet werden. In einer der Zellen auf der rechten Seite treffen wir das Mädchen, mit dem wir bereits im Frachtraum Bekanntschaft gemacht haben. Die junge Frau ist uns dabei behilflich, den Wachposten außer Gefecht zu setzen. Inzwischen kann es sich Eric auf einem der Flugdrachen bequem machen. Ein Gespräch mit dem Drakken scheint sehr aufschlußreich zu sein (4, 4, 4, 3, 2). Im Anschluß daran muß unser Held mit einem kräftigen Sprung das Fluggerät wieder verlassen. Glücklicherweise zieht er sich dabei keine ernsthaften Verletzungen zu. Nach einer netten Unterhaltung mit dem Mädchen (auf "Josbaol" lenken) schnappen wir uns den Pilz und folgen dem Pfad nach oben.



Auf der Wanderschaft

In der Nähe der Felswand entdeckt Eric einen Stein, unter dem sich ein altes Polizeiabzeichen verbirgt. Frohen Mutes wandert er zurück zum See und wählt diesmal den linken Pfad. Der Weg endet in einer kleinen, idyllischen Ortschaft. Der örtliche Polizist kann uns einige interessante Informationen verklickern. Beim Wirt des nahegelegenen Gasthauses erhalten wir dagegen den Auftrag, ein gewisses Päckchen bei seinen drei Brüdern abzuliefern. Die besagten Brüder sind am Flughafen anzutreffen (2x ansprechen). Wie vereinbart, überreichen wir ihnen das Päckchen. Mit ein bißchen Überzeugungskraft können wir auch sie dazu bewegen, uns einen Auftrag und 5 Forint Anzahlung zu geben. Bevor es jedoch losgehen kann, muß noch der Handschuh, der auf dem Faß herumliegt, eingesackt werden. Zurück im Gasthaus, fordert Eric seine versprochene Belohnung ein und bestellt beim Wirt ein kühles Bierchen. Doch der Kneiper scheint das Getränk nicht zu kennen. Diesen Engpaß macht sich Eric zunutze, indem er verspricht, einige Liter zu beschaffen; für ein entsprechendes Entgeld, 25 Forint, versteht sich.

Im benachbarten Krämerladen wird er dann auch fündig. Während eines Gespräches mit Osthor versuchen wir, den Preis auf läppische 10 Forint herunterzuschrauben ("Magen" und "Dose" ansprechen). Der Wirt zeigt sich hocherfreut und zahlt gerne die 25 Forint. Mit diesem Geld können wir bei einem weiteren Besuch im Krämerladen das Messer, die Sahnetorten, das Kletterzeug und die Karten erwerben. Zurück im Gasthaus, macht sich Eric eine Gaudi daraus, die Sahnetorte in das verdutzte Gesicht des Gastes zu schmeißen und dafür auch noch 20 Forint von den drei Brüdern zu kassieren. Später können wir an selber Stelle einem Vortrag über Drachen beiwohnen.



Ein weiterer Besuch am idyllisch gelegenen See steht auf dem Plan. Eher zufällig entdeckt Eric in der Nähe des Baumes eine kleine Nuß. Voller Tatendrang entschließt er, die nahegelegene Felswand einmal aus einer anderen Perspektive zu betrachten.

Kletterei

Mit Hilfe der Kletterausrüstung sollte es eigentlich kein Problem mehr sein, den Berg zu bezwingen. Von Strauch zu Strauch hangeln wir uns etappenweise dem Gipfel entgegen. Hinter dem obersten Busch verbirgt sich ein geheimer Höhleneingang. Im Innern der Höhle fristet ein Drachen sein trauriges Dasein. Dezent zettelt Eric ein Gespräch (3, 1, 2, 1, 1) an und nimmt mit Hilfe des Handschuhs etwas von dem Drachenfeuer auf (2x). Durch einen gezielten Wurf mit der Nuß auf die Stirn des Drachens wird das Tier kurzzeitig narkotisiert. Todesmutig wirft unser Held einen Blick in den Rachen des Ungetüms. Der darin befindliche Dorn kann mit Hilfe des Messers entfernt werden.

Frohen Herzens verläßt Eric die Höhle und begibt sich erneut hinunter zum See. Diesmal bemerkt er im Wasser einen seltsamen Schatten. Blitzschnell zückt er das Drachenfeuer aus der Tasche und bearbeitet damit die besagte Lichterscheinung. Anschließend können wir getrost in den See steigen, um noch einige Nässe herauszufischen. Diese Delikatessen schenken wir unserem befreundeten Drachen in der Höhle. Ab sofort darf Eric auf dem Rücken des jungen Flugdrachens durch die Lüfte schweben.

Abgehoben

Erste Zwischenlandung wird auf einem kleinen Felsplateau gemacht. Wie es sich für einen echten Blumenfan ziert, pflückt Eric die kleine lila Blüte und den dazugehörigen Stengel. Einen Katzensprung entfernt von diesem Ort liegt ein mystischer Tempel. Ehrfürchtig betreten wir das heilige Gemäuer und nehmen die große Statue etwas genauer unter die Lupe. Wenig später treffen wir vor dem Gebäude einen alten Mann, der ebenso gesprächig wie weise ist ("Josbaol", "Rebellen" etc.). Nicht nur, daß er uns eine Menge wichtiger Informationen geben kann, sondern auch das Kartenteil, das er Eric zum Geschenk macht, veranlaßt uns zu größter Dankbarkeit. Die erhaltene Karte ermöglicht es uns, dem Berg-Wolkenheim einen Besuch abzustatten. Arglos erklärt sich Eric bereit, die 3 Forint für die Bewirtung seines Drachens zu zahlen. Nach einer längeren Unterhaltung mit Graubart (1, 1, 1, 1, 2, 1) sucht er schließlich das örtliche Gasthaus auf, um mit dem Wirt einige Worte zu wechseln (1, 2, 2). Irgendwann händigt man unserem

Helden einen Schlüssel aus, der ihm Zutritt zu Maomis Zimmer verschafft (1, 3, 2, 1). Die gute Frau verrät uns, daß wir nach Möglichkeit den Wirt überreden sollten.

Dazu begeben wir uns zurück in die Gaststube und führen eine wirklich ausführliche Unterhaltung mit dem besagten Kneiper: 1, 1, 1, Geld geben, 1, 2, 1, 1, 1, 2, 3, 2, 1, 2, 1, 1, 1, 2, 2, 2, 1, 3. In der Zwischenzeit kann Maomi unbemerkt das Gebäude verlassen. Höflich verabschiedet sich Eric von der netten Gesellschaft und folgt der jungen Dame auf den Landeplatz. Alle dort anwesenden Personen



sollten zur Rede gestellt werden. Infolgedessen erhalten wir vom Stallmeister ein Züchterzertifikat. Nachdem wir die "Parkgebühr" für den Flugdrachen bezahlt haben, können wir die Reise ruhigen Herzens fortsetzen.

Wahringen

Nächster Anlaufspunkt ist die Ortschaft Wahringen. Eric führt ein kurzes Gespräch mit dem Stallmeister (3, 1, 1) und begibt sich in das örtliche Wirtshaus. Die Stammgäste können Informationen über einen gewissen Dolmanar geben (2, 1, 4, 2, 1, 1, 1). In einem der Nachbarshäuser ist der derzeitige Wachleiter anzutreffen. Von ihm erhalten wir die stattliche Summe von 50 Forint (1, 2, 1, 1). Zurück am Landeplatz, entlohnen wir den Stallmeister mit 3 Forint und machen uns auf den Weg nach Berg-Wolkenheim. Dort befragen wir Graubart über "Dolmanar" (auch Stallmeister).

Auf dem Rücken unseres Drachens geht es weiter nach Wisen-Sulzthal. Gleich nach der Ankunft führt Eric ein Gespräch mit dem Stallmeister ("Susi","Eintrittskarte"). Für schlappe 20 Forint kann er ihm eine wertvolle Karte abkaufen.

Derweil findet im nahegelegenen Gasthaus die Jahreshauptversammlung der Drachenzüchter statt. Klar, daß Eric dabei nicht fehlen darf. In einer etwas längeren Konversation kann er nämlich sein ganzes Wissen unter Beweis stellen (1, 2, 2, 2, 2, 2, 1, 1, 2, 2, 1, 3, 1 - Sahnetorte mit Drakken benutzen - 1, 2).

Zurück in Berg-Wolkenheim, bitten wir den Stallmeister höflich um seinen Rat. Im Laufe der Unterhaltung wird ein Städtchen namens Südmeerfleck erwähnt – äußerst interessant! Auch Maomi und Graubart können dazu einige Angaben machen. Mit etwas Geduld gelingt es sogar, Maomi ein weiteres Kartenstück abzuluchsen.

Südmeerfleck

Was läge jetzt wohl näher, als dem besagten Südmeerfleck einen Besuch abzustatten. Dort angekommen, führt Eric erstmal einen kleinen Plausch mit dem Stallmeister (1, 3, 1, 2 – kurze Pause – 3, 1, 1, 1) und macht Bekanntschaft mit einer Dame namens Alina. Die junge Frau weiß einige interessante Dinge über ein Meullooh zu berichten. Etwas weiter in östlicher Richtung trifft unser Held einen Mann, der ebenfalls über dieses Thema Bescheid weiß. Diesem Mann kann man übrigens die Wurzel aus dem Inventar für 70 Forint verkaufen. Ist der Deal über die Bühne gezogen, unterhalten wir uns mit der Marktfrau Majulie (2, 1, 2, 1, 1, 2, 1) und bekommen dafür das noch fehlende Kartenstück. Außerdem macht sie uns eine seltsame Schale zum Geschenk (4, 1, 2). Erneut spricht Eric den Mann auf der Bank an, um etwas über die Drachenenklave in Erfahrung zu bringen. Mit den nötigen Informationen im Gedächtnis geht es zurück zum Landeplatz. Bevor die Reise jedoch weitergehen kann, müssen wir noch einmal mit Alina sprechen.

Bei den Ruinen angelangt, schwingt sich Eric auf das Mullooh und läßt sich bis zum nahegelegenen Tempel befördern. Aus dem Innern des heiligen Gebäudes müssen lediglich der pokalähnliche Gegenstand und der Edelstein (linkes Auge der Statue) mitgenommen werden.

Bei einem weiteren Besuch in Südmeerfleck berichten wir Majulie von unseren Entdeckungen und bieten ihr den Pokal für sagenhafte 100 Forint an. Klar, daß sie da nicht nein sagen kann. Auf den großen Mann angesprochen, gibt uns die gute Frau außerdem noch Auskunft über eine Ortschaft namens Mindhoor. Auch dem weisen Graubart, der sich ja bekanntlich in Berg-Wolkenheim aufhält, kann man einige Informationen über dieses Thema entlocken.



Mindhoor

Kurzentschlossen macht sich Eric mit seinem Flugdrachen auf die Reise nach Mindhoor.



Das dortige Empfangskomitee besteht lediglich aus Zep. Der Bursche erweist sich jedoch als sehr gesprächig (1, 2, 1, 1, 2, 1, 2, 1, 1, 3, 1, 2, 1). Am anderen Ufer des Sees entdecken wir einen weiteren Pilz. Mit einer gewissen Vorahnung nehmen wir die Büsche etwas genauer unter die Lupe. Und siehe da, wir werden sogar fündig! In Windeseile beseitigen wir das lästige Gestrüpp mit Hilfe des Messers und legen dadurch eine geheimnisvolle Pyramide frei (drücken). Ein weiteres Exemplar befindet sich in der Nähe von Zep (drücken). Die dritte im Bunde ist jenseits des Wassers gelegen (drücken). Endlich ist es Eric möglich, den wunderschönen See bei einer Tauchexkursion näher kennenzulernen.

Unterhalb der Wasseroberfläche versperrt jedoch eine Schlingpflanze den Weg. Also bitten wir Zep erneut um Rat. Eric kommt zu dem Entschluß, daß es das Sinnvollste wäre, die Pflanze vom Ufer aus mit Drachenfeuer zu bekämpfen. Ist diese Aufgabe erledigt, geht es wieder in den See. Diesmal kann Eric die Schlingpflanze in aller Ruhe einer näheren Analyse unterziehen. An einem der Tentakel entdeckt er schließlich ein kleines Kügelchen, das ihm dabei behilflich ist, in den Unterwassertunnel abzutauchen (benutzen).

Abgetaucht

Um das erscheinende Portal zu öffnen, bedarf es einiger zusätzlicher Anstrengungen: Zunächst schauen wir uns die Zeichnungen gründlich an. Dann versuchen wir mit Hilfe der beiden Pyramiden die großen Riegel zu öffnen. Dies geschieht folgendermaßen: 1. linke Pyramide runter; 2. rechte Pyramide runter und wieder hoch; 3. linke Pyramide hoch und wieder runter; 4. rechte Pyramide runter und wieder hoch; 5. rechte Pyramide runter; 5. linke Pyramide hoch und runter; 6. rechte Pyramide hoch und wieder runter. Normalerweise dürfte sich das Portal in diesem Augenblick automatisch öffnen. Im dahinterliegenden Raum erwartet uns ein ähnliches Spielchen. Diesmal müssen die Pyramiden in der richtigen Reihenfolge gedrückt werden: 1. obere linke; 2. obere rechte; 3. untere linke. Als Belohnung winkt der wertvolle Edelstein. Um den inzwischen wieder verschlossenen Ausgang zu öffnen, ist es notwendig, ein weiteres Mal den linken Durchgang zu betreten.

Ein Kurzbesuch bei dem in den Bergen gelegene Plateau des Josbaol steht als nächstes auf dem Plan. Im dortigen

Tempel ist in der Zwischenzeit ein weiterer Edelstein aufgetaucht – mitnehmen. Von Wisen-Sulzthal aus geht es weiter den Pfad entlang bis zu einer Abzweigung. Aus unerklärlichen Gründen kommt Eric auf die Idee, seine drei Edelsteine in die Drachenstatue einzusetzen. Dank dieses genialen Schachzuges erscheint eine Brücke, die den Zutritt zur Ruinenstadt ermöglicht. Bei einer Untersuchung der rechten Statue fällt zunächst nichts Besonderes auf. Also geht es zurück ins große Bild (Sekamidoor). Wenige Sekunden später taucht Maomi auf, um uns in ein Gespräch zu verwickeln. Auch der Wächter Gusmar gibt sich die Ehre, eine längere Unterhaltung mit unserer Wenigkeit zu führen (1, 2, 1, 1, 3, 1, 1, 1, 2, 1, 1, 1). Ganz nebenbei erhalten wir einen Auftrag, bei dem wir uns eine kleine Belohnung verdienen können.



Auf dem Wahringer Marktplatz gelingt es Eric, unbemerkt eine Kiste zu entwenden (linke Ecke). In diese Kiste läßt er sich von der Verkäuferin einige Nässe füllen. Damit geht's dann in das Häuschen des Wachleiters.

Passierschein

Unter dem Vorwand, Nässe abliefern zu müssen, erhält Eric tatsächlich einen Passierschein. Stolz präsentiert er dieses Dokument dem Soldaten neben dem Tor (2, 1). In dem abgeschirmten Areal wäre es ratsam, zuerst dem Stabsgebäude (rechtes Haus) einen Besuch abzustatten. Äußerst interessant sind die Nachrichten, die am dortigen Schwarzen Brett angebracht sind. Des weiteren kann es nicht schaden, ein Gespräch mit dem ansässigen Drakkenoffizier zu führen (3, 1, 1, 2, 3, 2). Daraufhin erhalten wir nämlich einen Schlüssel, mit dem wir die Tür des Schuppens (links unten) öffnen können. Die darin befindliche Sprechanlage wird per Knopfdruck aktiviert (1, 4, 4, 2).

Zurück im Stabsgebäude, schnappt sich Eric den grauen Schlüssel vom Schlüsselbrett und öffnet damit die untere Schublade des Schrankes. Mit leuchtenden Augen läßt er die Urlaubsbescheinigung in sein Inventar übergehen. Der Ordnung wegen sollten anschließend die beiden Schlüssel wieder zurückgehängt werden. Im Austausch dafür können das blaue und das braune Exemplar ausgeliehen werden. Mit Hilfe des braunen Schlüssels öffnet Eric die Tür zur Zelle 203 (im Keller). Interessiert untersucht er die obere Türangel und identifiziert nach geraumer Zeit einen winzigen Stift. Achtung, die Tür muß bei dieser Aktion geschlossen sein! Bei einer näheren Betrachtung des Stiftes wiederum kommt ein Quel-Than zum Vorschein – mitnehmen. Endlich kann der düstere Keller verlassen werden, und zwar durch die hintere Tür auf dem Gang. Draußen an der frischen Luft schenkt Eric dem Wächter den geklauten Urlaubsschein (1, 4).

Ruinen

Per Flugdrachen geht es noch einmal zurück nach Wisen-Sulzthal, genauer gesagt zur alten Ruinenstadt. Geschwind überreichen wir Maomi den Quel-Than. Die Ehre, den Stab einzusetzen, überlassen wir liebend gern dem Wächter Gusmar. Nach der kurzen Zwischensequenz sprechen wir erneut mit Gusmar. Den letzten Auftrag muß Eric allerdings ohne Maomi absolvieren. Bevor es losgeht, sollten wir uns noch einen kleinen Tip vom Wächter holen.

Das Gasthaus in Wahringen steht als nächstes auf unserem Tourenplan. Die zwei finsteren Gestalten sollten nach Möglichkeit in ein Gespräch verwickelt werden (1, 1, 4, 2, 2, 2, 2, 2). Zwischendurch muß Eric im benachbarten Häuschen des Wachleiters ebenfalls einen Small-Talk durchführen (Stinkepilz). Erst dann plaudern die beiden Männer über einen Ort namens Halantoor.

Um dieser Information auf den Grund zu gehen, begibt sich Eric nach Berg-Wolkenheim und befragt den weisen Graubart. Nach einer aufschlußreichen Konversation wird die Reise in Richtung Josbaol's Plateau fortgesetzt. Im dortigen Tempel entdeckt unser Held die drei gesuchten Spiegel. Auf dem schnellsten Wege geht es zurück zu den Ruinen in Wisen-Sulzthal. Mit stolzgeschwellter Brust übergibt Eric die Spiegel an den Wächter. Die erscheinenden Strahlen deuten auf einen bestimmten Punkt der Statue. Und genau an dieser Stelle ist der leuchtende Kristall, der legendäre Schlüssel zur Befreiung der Höhlenwelt, verborgen. Das Volk ist vorerst von seinen Peinigern befreit. Doch ein finsterer Nachfolger scheint nicht in allzu weiter Ferne!



Little Big Adventure

Simon Berger und Paul Schneider aus Baldham beliefern uns mit einer Komplettlösung von Electronic Arts Edel-Adventure.

Zitadelle

Nachdem wir den ersten Wärter umgehauen und beraubt haben, müssen wir uns von der Transportplattform zu dem Professor tragen lassen. Hier nicht auf den Wärter zulaufen, sondern abwarten. Wenn er zu uns herangerannt kommt, im Kampfmodus auf ihn einschlagen. Dann erst den Professor niederschlagen. Mit dessen Schlüssel läßt sich dann auch ganz leicht die Türe neben den Zellen öffnen. Jetzt müssen wir im Sportmodus dem nächsten Wächter den Weg zum Alarmknopf absperren, und diesen dann im Kampfmodus verprügeln. Er darf auf keinen Fall zu dem Alarmknopf gelangen und ihn aktivieren. Vor uns sehen wir zwei Türen. Wir entscheiden uns aus Sicherheitsgründen lieber für die rechte, durchwühlen alle Schränke und ziehen uns dann hinter der Umkleidekabine um. So, jetzt können wir zur linken Türe gehen. Der Wächter in diesem Raum erkennt uns zuerst nicht als Feind. Nachdem wir alle Schränke durchkämmt haben, begeben wir uns außerhalb des Raumes über eine Treppe in den 1. Stock. Bevor wir uns an den Professor machen, gilt es, die Wache zu beseitigen. Wieder gilt: Sie darf nicht zum Alarmknopf gelangen. Mit Professors Schlüssel können wir nun durch die Tür am Ende des Raumes spazieren und hätten einen Teilabschnitt geschafft.

An der frischen Luft

Wir finden uns nun im Freien wieder. Da uns unser Leben lieb ist, schleichen wir uns hinter dem Wachhäuschen vorbei in den Müll. An dem Müllhaufen unterhalten wir uns zuerst mit dem Wesen. Nach dieser überaus interessanten Unterhaltung beschließen wir, uns im Müllauto zu verstecken. Als wir ausgekippt werden, finden wir uns an einem anderen Müllhaufen wieder. Diesen verlassen wir schnell. Auf der Straße angelangt, unterhalten wir uns zuerst mit einem elefantenähnlichen Wesen, bevor wir in das Haus gehen. Im Haus sprechen wir mit dem Besitzer, danach öffnen wir die Truhe. Dann verlassen wir das Haus und gehen in den nächsten Spielabschnitt (unterer Bildrand). Jetzt im dritten Spielabschnitt, müssen wir aufpassen, daß wir noch mind. 1 Leben haben. Hier laufen wir nach rechts auf eine Wiese. Am Ende dieser Wiese sollten wir vorsichtig über eine kleine Mauer springen und uns dann von Felsplatte zu Felsplatte nach unten arbeiten. Nun müssen wir im Sportmodus durch den Spielabschnitt hetzen, da wir ja nicht umgebracht werden wollen. Feinden weichen wir am besten aus. Plötzlich stehen wir vor einem Haus, welches wir natürlich sofort erkunden müssen.

Doch der Professor ist zu schnell beim Alarmknopf, und es kann gut sein, daß wir hier von einem Wachelefant-ähnlichen Tier zusammengeschlagen werden. Aber dies ist wei-

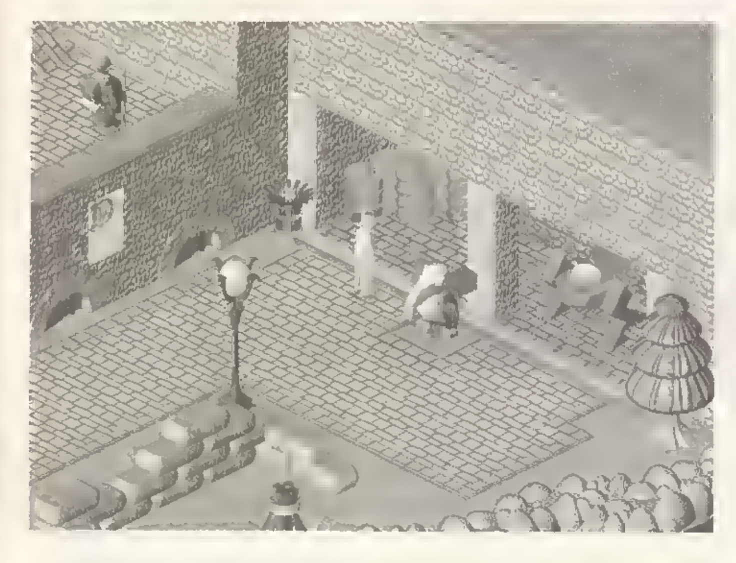
ter nicht schlimm, da wir ja dann in der Apotheke weitermachen können. Nachdem wir aus der Apotheke alles Wichtige haben mitgehen lassen, gehen wir zum nächsten Abschnitt. Obwohl hier der Hafen ist, gehen wir flott durch diesen Spielabschnitt, wobei wir beachten müssen, daß wir beim Wachroboter immer schön artig stehen bleiben.

In Twinsens Haus

Im nächsten Abschnitt treffen wir mit unserer Geliebten zusammen. Nach einer kurzen Begrüßung müssen wir uns im Haus sofort irgendwo verstecken, da unsere Freundin gleich entführt wird. Nachdem die "Kidnapper" wieder gegangen sind, durchsuchen wir zuerst das ganze Haus, wo wir, u.a. einige Zauberutensilien, finden. Da die Haustür zugemauert wurde, verschwinden wir durch den Kamin. Darauf gehen wir einen Spielabschnitt zurück zum Hafen. Wir schlagen mit dem Zauberball erst einmal den Wachelefanten tot. Wenn wir nach oben gehen, treffen wir auf einen kleinen Elefanten, der uns gerne eine Karte für die Fähre geben würde, wenn wir im eine Aufgabe lösen würden. Nach getaner Arbeit erhalten wir die Karte, betreten die Fähre und haben damit die erste Insel geschafft.

Schützengraben, laufen vorsichtig zu den Zellenfenstern und unterhalten uns mit den Gefangenen. Nachdem wir ein paar interessante Informationen gesammelt haben, müssen wir an dem zweiten Schützengraben hinausklettern. Hier laufen wir, bis wir zu einer Straße kommen. Dort gehen wir nach links und finden uns in der Altstadt wieder. In der Altstadt gehen wir in das erste Haus hinein und flirten mit der Besitzerin. Da diese uns nicht vertraut, hauen wir erst mal einen Klon um. Nach getaner Arbeit unterhalten wir uns mit dem Hasi, der an der Ecke Hauptstraße/Seitenstraße steht. Er zeigt er uns einen Geheimgang zu einem Schlüsselmacher. Der Schlüsselmacher öffnet uns jetzt das Tor zur Stadtmitte. Hier kundschaften wir alle Läden aus, wobei wir unbedingt Kraftstoff kaufen. Dann unterhalten wir uns mit der Hasi-Dame, die draußen neben dem Laden steht. Sie würde uns gerne helfen, einen Klon wegzulocken. Dieses Angebot nehmen wir gerne an.

Nachdem sie uns den Klon weggelockt hat, ist der Weg frei zum Astronom, zu dem wir durch einen Schacht gelangen. Wenn wir dieses Gelände wieder verlassen wollen, bemerken wir mit Schrecken, daß ein dicker Klon uns den scheinbar einzigen Ausgang versperrt.



Auf der Hauptinsel

Nun auf der zweiten Insel, bringen wir zuerst die zwei wachhabenden Gestalten um, bevor wir mit High-Speed an der nächsten Wache vorbeidüsen. Im folgenden Abschnitt müssen wir uns hinter den Panzersperren verstecken, um die Soldaten zu killen. Dann, nachdem wir alle umgebracht haben, begeben wir uns in den

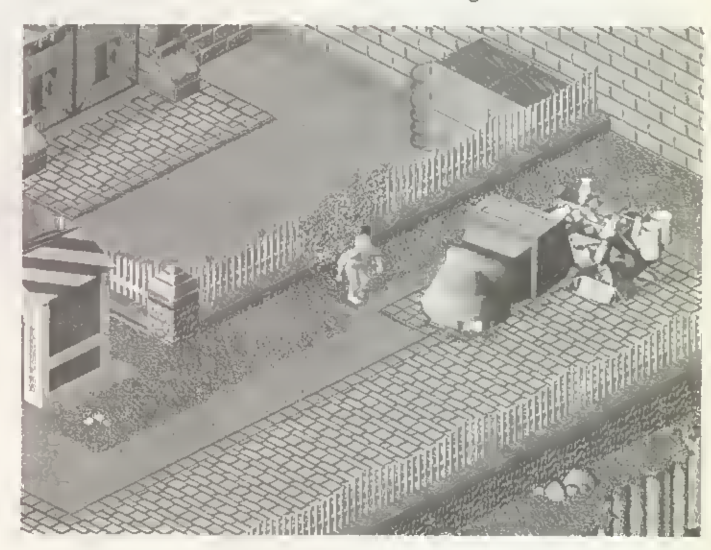
Wir schleichen uns im "Unauffällig"-Modus hinter seinem Rücken vorbei zu einem Mäuerchen. Ein kleiner Sprung im "Sportlich"-Modus, und siehe da, das Hindernis ist überwunden. Nun befinden wir uns wieder auf der Hauptstraße. Hier flitzen wir nach rechts aus dem Bildschirm in den nächsten Abschnitt der Insel, wo wir uns vorerst durch niemanden aufhalten lassen dürfen, um uns in

den nächsten Abschnitt zu retten. Da dort auch Soldaten Wache schieben, müssen wir uns wiederum schnell nach rechts aus dem Bildschirm flüchten. Nun sind wir bei einer T-Kreuzung. Bei der T-Kreuzung gehen wir nach oben aus dem Bildschirm. Wir stehen vor der Bücherei.

zige Wache verscheucht haben, bedienen wir uns des Militärfahrzeugs. Wiederum wird Kraftstoff benötigt. Unser Ziel ist der Hafen von Belooga.

Die Wüste des leeren Blattes

Dort angekommen, sprechen wir mit dem Seemann, der uns für wenig Geld zur Wüste des



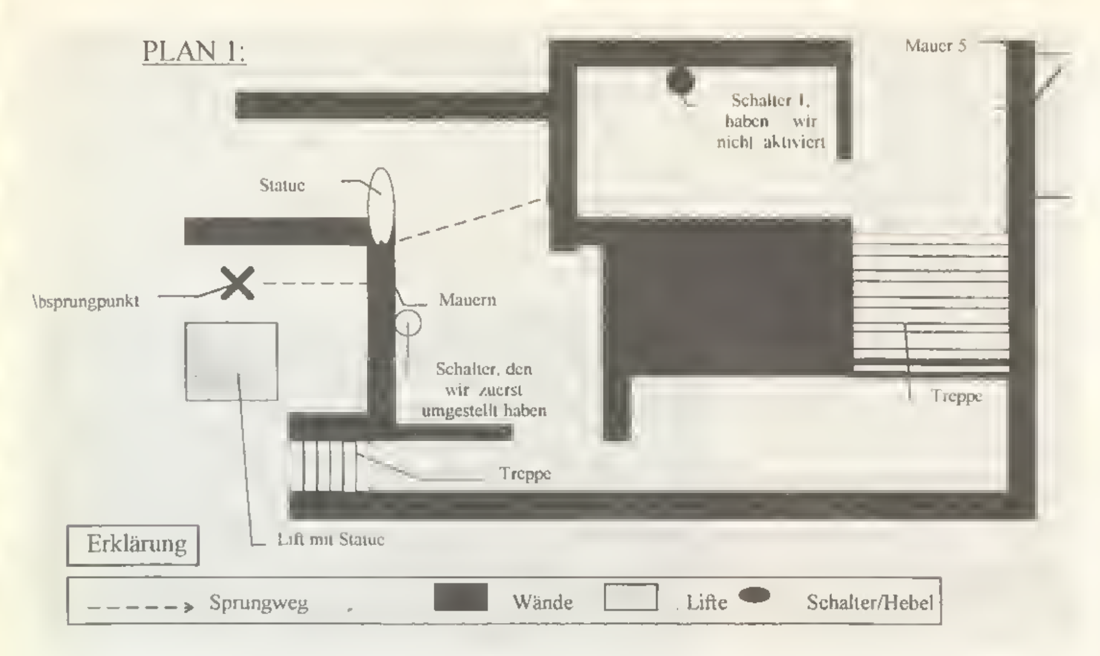
Wasserspiele

In der Bücherei unterhalten wir uns erstmal mit jedem Wesen. Wenn wir die Information erhalten haben, daß das Wasser schlecht schmecke, laufen wir wieder auf dem gleichen Weg wie wir gekommen sind in die Altstadt. Hier rennen wir, vom Betrachter aus gesehen, nach links. Dort angekommen, etwas außerhalb der Stadt, rennen wir die gepflasterte Straße entlang. Vor dem Motorrad, das dort steht, machen wir Halt. Da der Besitzer mal eben seine Blase entleeren muß, steigt er ab und wir fackeln nicht lange und reißen uns das Motorrad unter den Nagel (deswegen haben wir den Kraftstoff gekauft). Mit dem Motorrad können wir jetzt zum Wasserturm der Insel fahren. Am Wasserturm angekommen, steigen wir nun durch den Kanaldeckel zum eigentlichen Turm hinab. Hier vermischen wir das Wasser mit dem roten Sirup, welchen wir auf der Zitadelleninsel in der Apotheke gefunden haben. Da das Wasser nun besser schmeckt, können wir, wenn wir nun zurück zur Bücherei gehen, zum Dank dafür in die verbotene Legende einsehen. Danach gehen wir wieder in Richtung Altstadt.

In diesem Spielabschnitt schießen zwei Wachen auf uns. Nachdem wir alle Wachen und Klone gekillt haben, kommen wir rechts oben vom Bildschirm zu einem Militärcamp. Nachdem wir die erste und ein-

leeren Blattes fährt. In der Wüste müssen wir zuerst über die kleinen Steinplatten im Meer springen, bevor wir uns immer ziemlich rechts haltend auf eine Absperrung zubewegen. Hier bringen wir vorerst einmal die Wache um. Mit deren Schlüssel können wir nun durch das Gatter in die Wüste des leeren Blattes gelangen. Dort gehen wir, bis wir zu einem älteren Mann kommen. Nachdem wir uns mit diesem unterhalten haben, beschließen wir, uns in den neben dem alten Mann liegenden Brunnen zu wagen. Unten müssen wir schnell zum Rande der Steinplatte und von dort aus von Sockel zu Sockel auf die andere Seite zu springen. Hier können wir mal durchatmen und die Gegend erforschen. Dann laufen wir schnellen Schrittes die einzige Treppe entlang, wobei wir die scheinbar versteinerten Skelette bemerken.

Da diese uns aber im Moment noch nicht interessieren, laufen wir die nächste Treppe hoch. Da ein falscher Tritt eine Selbstschußanlage auslöst, sollten wir hier auf die Bodenplatten achten. Nebenbei bemerken wir einen Schalter, welchen wir aber nicht anstellen dürfen. Schnell über eine Treppe, und was sehen wir da? Noch einen Schalter. Diesen müssen wir nun aber anstellen. Wie wir sehen können, kommt nun ein Aufzug daher. Da wir noch nichts mit im anfangen



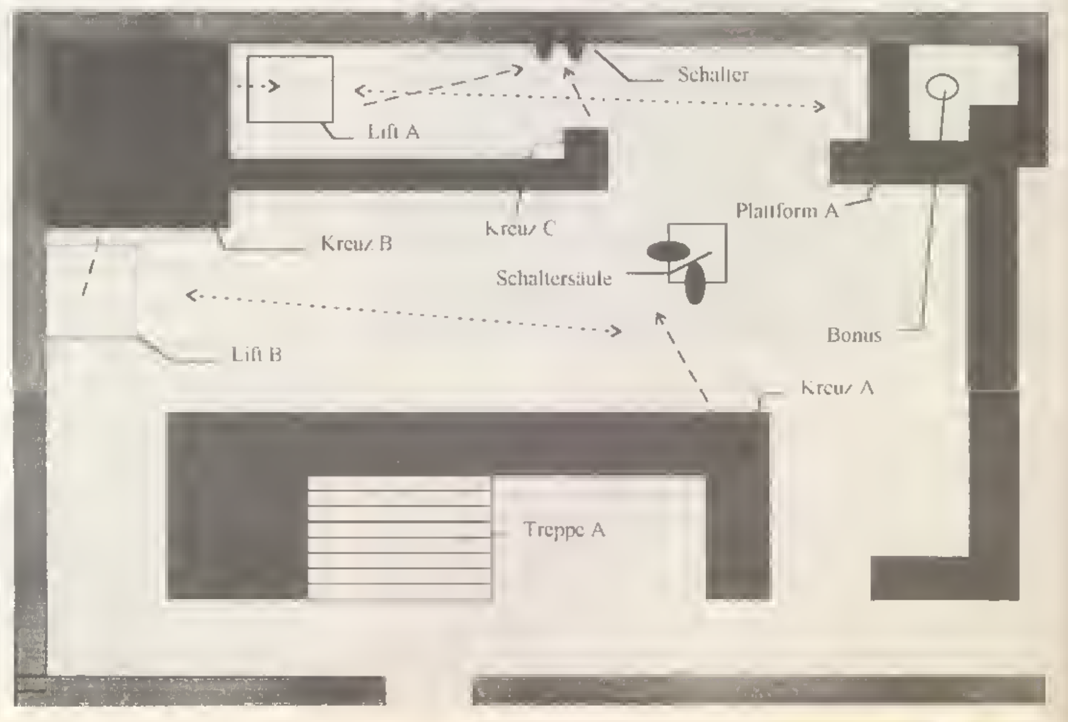
können, laufen wir nach oben aus dem Bildschirm hinaus. Aber Vorsicht! Dann am oberen Bildrand, können wir nun noch einen Hebel erkennen. Auch diesen müssen wir umstellen. Dann gehen wir im "Sport"-Modus die vor uns liegende Treppe ca. 4 Stufen nach oben. Da von oben eine Walze auf uns zugerollt kommt, flüchten wir wieder nach unten. Wenn die Walze vorbeigerollt ist, begeben wir uns wieder auf der Treppe nach oben.

Hier stellen wir auch den Schalter um. Wenn wir dies vollbracht haben, laufen wir die Treppe wieder nach unten. Dort gehen wir in die, vom Bildschirm aus gesehen, rechte Tür hinein. Schnell müssen wir an den Messern vorbei sowie uns von den Selbstschußanlagen fernhalten. Dann eilen wir die vor uns liegende Treppe hinauf. Hier sehen wir eine Statue. Diese schieben wir nach rechts durch einen langen Gang. Am Ende des Ganges schieben wir die Statue eine Stufe hinunter. Wir springen hinterher. Dann schieben wir die Statue weiter durch den kleinen Gang, in welchem wir uns befinden. Nun müßte uns die Gegend wieder bekannt vorkommen. Dort schieben wir die Statue auf den Lift. Dann schalten wir den Schalter, den wir zuerst angestellt haben, wieder aus.

Dann springen wir vom eingezeichneten Punkt in der gestrichelten Pfeilrichtung, gehen ganz nahe an das in der Ecke stehende Gebilde heran und springen dann auf die gegenüberliegende Mauer. Hier springen wir nach unten und schalten den, von uns vorher nicht angestellten Schalter an. Der Lift samt Statue kommt dann auf unsere Seite gefahren. Dann schieben wir die Statue auf den Lift 2 (siehe Zeichnung). Mittlerweile sind aber die Skelette aufgewacht. Die wohl beste Lösung, sich diese Biester vom Hals zu schaffen, ist, zu den Skeletten zu gehen, eines anzulocken und es oben hinter der eingezeichneten Mauer 5 zu killen. Dann begeben wir uns nach unten. Dann legen wir den Hebel um und sehen zu, wie die Statue auf die andere Seite gefahren kommt. Dort nehmen wir sie in Empfang und schieben sie dann in die Mitte der vier Becher, die mit einem Feuerball spielen. Jetzt geht eine Tür auf. Wir schreiten hindurch und hätten damit den ersten Abschnitt des Tempels geschafft.

Hier müssen wir schnell an den Löchern am Boden vorbeirennen, ohne hineinzufallen, denn uns jagt eine Walze hinterher. Beim zweiten Loch im Boden müssen wir uns an den ganz rechten Rand des Ganges drängen (unterer Bildrand). So kann die Walze an uns vorbeirollen, ohne daß wir Schäden davontragen. Wenn die Walze vorbeigerollt ist, müssen wir sofort weiterlaufen, weil weitere folgen. Dann kommen wir zu einem Schalter, welchen wir betätigen. Da nun ein Stück der Bodenplatte nach unten weggebrochen ist, haben wir die Sorgen über Walzen sozusagen in ein tiefes Loch geworfen. Wenn wir weitergehen, kommen wir zu einem Durchgang. Das hier stationierte Skelett interessiert uns nicht weiter, da es uns nichts anhaben kann. Die Schalter hinter ihm interessieren uns ebenfalls nicht. Wir gehen einfach weiter geradeaus und lassen uns nicht von dem tanzendem Messer zerstückeln. Dort gehen wir die kleine Treppe hinauf, wählen oben den Weg nach rechts und kommen kurz darauf in einen neuen Abschnitt. Zuerst gehen wir Treppe A hinauf und gehen zu der Stelle auf der das Kreuz A eingezeichnet ist. Dann schießen wir mit unserem Magischen Ball auf die Schaltersäule. Sogleich kommt Lift B. Von Kreuz A aus springen wir auf den Lift. Wenn wir sicher auf ihm stehen, drehen wir uns zur Schaltersäule und schießen mit unserem Ball darauf. Nun fährt der Lift zurück. Von dort aus können wir auf die andere Plattform springen. Vorsichtig begeben wir uns zu Kreuz C. Von dort aus schießen auf die auf der Wand liegenden Schalter. Dann kommt der Lift, auf den wir jetzt springen und uns zu Plattform A transportieren lassen. Auf Plattform A springen wir nach rechts aus dem Bildschirm.

Wir finden uns in einem Gang wieder, den wir nach unten gehen. Schnell springen wir die vor uns liegende, Anhöhe hinunter. Da ein Stein hinter uns hergerollt kommt, flüchten wir in eine Nische in der Wand. Aber da sich hier



ein Skelett aufhält, flüchten wir schnell von hier. Das Skelett folgt uns trotzdem. Deshalb müssen wir es so timen, daß das Skelett vom Stein erschlagen wird. Wenn wir das nicht schaffen, müssen wir das Skelett selbst töten. Gehen wir in dieser Halle weiter, kommen wir zu drei Liften. Daneben sind auch drei Schalter. Durch ausprobieren muß man es schaffen, die Lifte so hinzustellen, daß sie eine Art Treppe bilden. Wenn wir das alles geschafft haben, können wir hier eine Tür öffnen und die Skulptur, die sich in diesem Raum befindet, rausschieben. Diese schmeißen wir dann auf den Boden, wo wir sie auf einen Sockel stellen. Dann geht eine Tür auf. Dann im nächsten Abschnitt müssen wir nur noch das Buch finden. Wenn wir es gefunden haben, sind die Skelette uns unfergeben. Gleichzeitig haben wir auch die zweite Zauberstufe erreicht. Dann sind wir kurze Zeit später wieder aus dem Tempel draußen und stehen erneut in der Wüste. Mit dem Boot, in dem wir gekommen sind, fahren wieder auf die Hauptinsel.

Auf zur Insel Proxima

Hier will uns jetzt ein Gnom seinen Katamaran verkaufen. Da der Preis recht hoch ist, müssen wir zuerst Geld suchen (wenn Ihr einen Platz gefunden habt, an dem (ihr Geld findet, könnt Ihr immer wieder weggehen, wieder hingehen ...). Wenn wir das Boot endlich haben, benutzen wir es, um auf die Zitadelleninsel zu fahren. Da unter unserem ehemaligem Haus eine Höhle ist, gehen wir dorthin, und dank des gefundenen Buches können wir hier die alten Schriftzeichen lesen. Da wir nicht weiterwissen, gehen wir erst einmal in die Bücherei auf der Hauptinsel. Die Informationen, die wir hier erhalten, verweisen uns in das Museum auf der Insel Proxima. In Proxima reden wir mit dem grauen Hausierer, von dem wir einen Fön kaufen. Dann gehen wir zurück zum Hafen. Vom Hafen aus gehen wir nach links aus dem Bildschirm in einen neuen Abschnitt. Hier gehen wir geradeaus bis zu einem Haus, an dem ein Schild hängt und darauf hinweist, daß hier ein Erfinder wohnt.

Wir betreten das Haus und unterhalten uns mit dem Erfinder. Da dieser zu seiner neuesten Erfindung einen Fön benötigt, und wir ganz zufällig einen mithaben ... Als Dank dürfen wir seine neueste Erfindung testen: Den Proto Pack. Wir verlassen sein Haus wieder und gehen in Richtung Hafen. Zuvor gehen wir in das Häuschen links von uns. Wir gehen zur Tür, wo wir mit Enttäuschung feststellen müssen, daß diese mit einer Eisenkette und einem Vorhängeschloß gesichert ist. Bevor wir reagieren können, kommt ein Klon auf uns zu. Diesen sollten wir mit einigen gut gezielten Schüssen töten. Er läßt uns den Schlüssel zu dem verschlossenen Haus übrig. Nachdem wir uns mit dem Bewohner unterhalten haben, läßt uns dieser eine rote Keycard übrig. Mit dieser Karte können wir die gesicherte Türe vom Museum öffnen. Hier gehen wir so lange, bis wir zu einem Schachtdeckel gelangen. Wir gehen den Schacht nach unten in die Kanalisation. Wir gehen hier unten entlang, bis wir zu einem anderen Schacht gelangen. Mit diesem gelangen wir wieder nach oben ins örtliche Gefängnis.

Hier schlagen wir erst den Wärter K.o., dann fummeln wir ein bißchen an dem Hebel für die Museumsalarmanlage herum. Wenn wir ihn betätigen, wird das Museum geräumt. Dann gehen wir durch den Schacht, durch welchen wir gekommen sind, wieder zurück in die Kanalisation. Von da aus gehen wir in die Bücherei, die nur von ein paar mickrigen Wachrobotern bewacht wird. Da im Parkett Sensoren eingebaut sind, müssen wir unseren Proto Pack benutzen. Mit diesem fliegen wir zuerst einmal zu der Piratenflagge des berühmten EinAug (Auf den Inseln kann man stehen). Dann fliegen wir weiter in den ersten Stock, in dem zwei Wachroboter sind. Man muß nur beachten, daß man immer, wenn einer der Roboter auf einen zukommt, auf einer Insel verharrt. So arbeitet man sich bis zu seiner Schatztruhe vor. Hier entnimmt man nun den gesuchten Schlüssel, mit welchem man das Tor in der Höhle unter unserem Haus auf der Zitadelleninsel öffnen kann.

Dritte Zauberstufe

Im Inneren können wir nun ein Horn, ein Medaillon und eine Zauberflöte finden. Dank des Medaillons haben wir soeben die dritte Zauberstufe erreicht. Mit dem Horn tuten wir gleich mal gegen die Wand, an dem ein eigenartiges Zeichen zu sehen ist. Und wir finden fünf Leben. In der Wüste des

leeren Blattes sollten wir nun auch auf diese Weise das Siegel brechen. Dann fahren wir mit dem Boot zurück auf die Hauptinsel. Zuerst begeben wir uns in den Abschnitt von FunFrocks Festung.

Da wir aber noch zu schwach sind, um FunFrocks Festung zu stürmen, gehen wir zuvor in das Tor, das wir am rechten Bildrand sehen können. Da dort kleine Roboter auf uns feuern, suchen wir uns eine Deckung und erwidern das Feuer. Wenn wir alle eliminiert haben, fällt uns nach genauerem Hinsehen der Stein mit einem sonderbaren Zeichen auf; das gleiche Zeichen haben wir schon einmal in der Höhle unter unserem Haus gesehen. Auch dieses Mal tuten wir mit unserem Horn dagegen. Das Ding spuckt dann allerlei Boni aus, z.B. Herzen, Zauberflaschen ... Dann verlassen wir diesen Abschnitt wieder und gehen zurück zum Hafen.

Nun fahren wir zur Insel Proxima. Am rechten Bildschirmrand wurden für uns ein Auto in einem bewachten Platz und ein Motorrad neben einer Selbstschußanlage abgestellt. Zuerst fahren wir mit dem Auto zu einem Siegel. Hier tuten wir wiederum dagegen. Durch das Loch, das sich jetzt öffnet, klettern wir durch. Wir kommen zu einem Stein, der uns ein Wort sagt. Mit dem Wort im Gedächtnis fahren wir zurück nach Proxima City. Nun nehmen wir das Motorrad und fahren wiederum zu einem Stein. Der Stein fragt nach dem Wort das ihn erlöst. Nun sagen wir ihm das Wort, das der andere Stein uns gesagt hat. Danach werden wir reich beschenkt. Davor hat uns dieser Stein aber auch gesagt, wie das Wort für den anderen Stein lautet. Mit diesem Wissen fahren wir nun mit dem Auto wiederum zum anderen Stein und erlösen ihn mit dem Wort. Nach getaner Arbeit geht es zurück nach Proxima City. Jetzt ist es wichtig, daß wir schon einen Meca Pinguin gekauft haben. Von hier aus fahren wir mit unserem eigenen Boot auf die Rebellioninsel.

Die Rebelleninsel

Aber davor müssen wir unbedingt die gestohlene Piratenflagge an unserem Boot anbringen. Dann auf der Rebellioninsel sollten wir aufpassen, daß wir nicht von einer Granate oder Rakete getroffen werden. Nachdem wir uns mit dem Hasi im Schützengraben unterhalten haben, können wir mit dessen Auto zu den Anführern fahren. Diese erklären uns den Stand der Dinge und letztendlich müssen wir mit einem der Rebellen in seinem Boot auf den Hamalayi fahren und deren Anführer befreien. Am Hamalayi schießen uns die mitgefahrenen Rebellen erstmal den Weg frei, bevor wir das Boot verlassen. Kurz darauf werden alle Rebllellen bis auf einen in die ewigen Jagdgründe geschickt. Nun müssen wir uns mit dem einen Rebellen bis zum Fort durchkämpfen. Dabei müssen wir darauf achten, daß er nicht in einem Abschnitt hängenbleibt, sondern immer schön mitkommt.

Manchmal müssen wir für ihn einen Gegner beseitigen, manchmal muß er uns einen Gegner beseitigen. Also Teamwork ist angesagt. Dann endlich im Fort angekommen, lenkt der Rebell die eine Wache ab, während wir uns auf die Suche nach dem Rebellenführer begeben. Doch vor uns steht ein roter Hasi-ähnlicher Roboter. Schnell laufen wir an ihm vorbei eine kleine Treppe nach oben. Da hier noch so ein Wesen darauf wartet, uns umzubringen, setzen wir den Meca Pinguin aus. Dieser wird den Roboter schon beschäftigen ... Nachdem er gekillt wurde, versuchen wir von oben, wo der Roboter war, auf den unteren Roboter zu schießen. Ein paar Schüsse, und weg ist er. Zur Belohnung läßt er uns einen Schlüssel übrig. Mit diesem öffnen wir gleich mal die Tür, die etwas weiter oben ist. Wir kommen in einen Abschnitt, der sehr gut bewacht wird. Nachdem wir alle Wachen gekillt und ausgeraubt haben, gehen wir ein paar Treppen nach oben. Hier öffnen wir dann mit einem gefundenen Schlüssel die Tür und befinden uns dann beim in der Zeichnung eingetragenen Eingang.

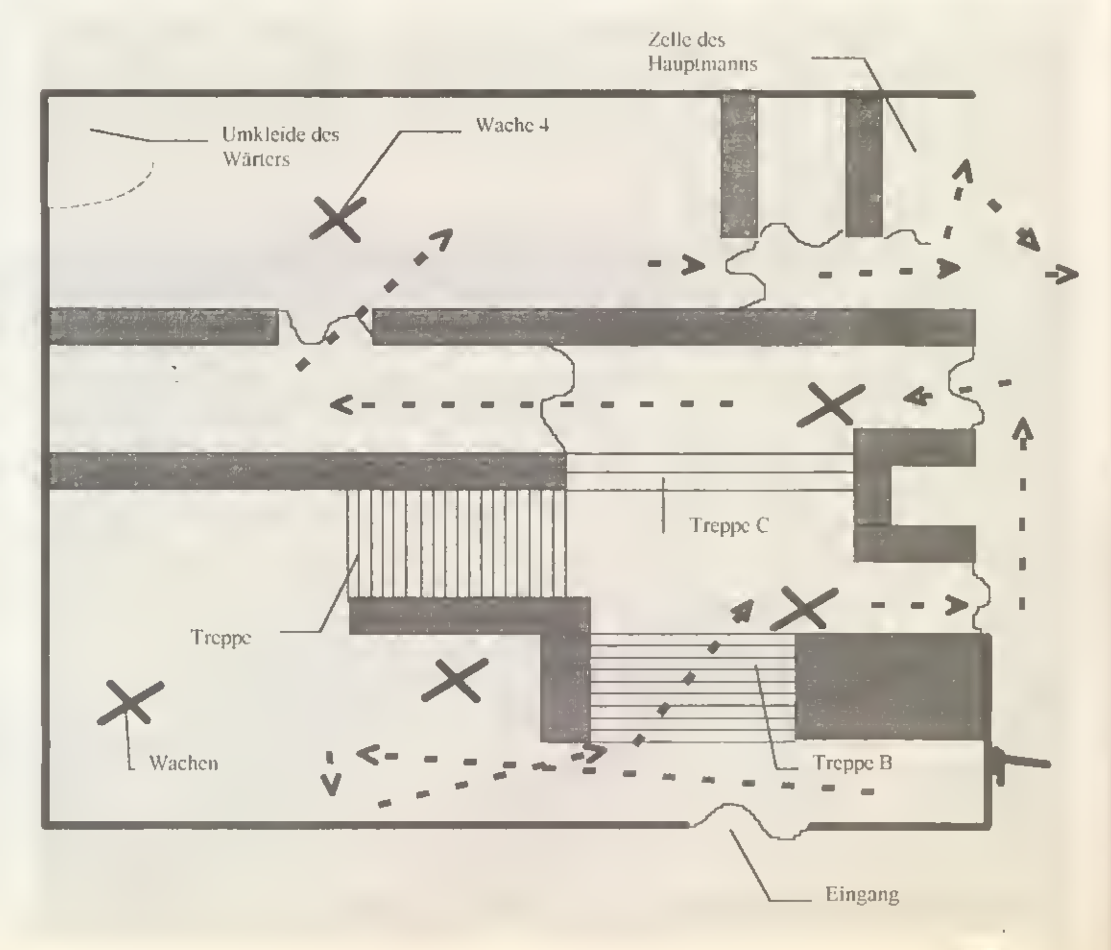
Von hier aus folgen wir den Pfeilen und nieten dann systematisch alle Wachen und Klone um.

An der sog. Wache 4 laufen wir vorbei, wenn sie sich gerade umzieht. Dann schießen wir sie aus einem Hinterhalt nieder. Von ihr bekommen wir einen Schlüssel, mit dem wir dann die Zelle des gefangengenommenen Rebellenanführers öffnen können. Während sich der Rebellenanführer zu dem Ausgang hinbewegt, gehen wir nach rechts und nehmen den Weg H. Dann bewegen wir uns auf den, wie ein Müllschlucker aussehenden Schacht zu. Wir quetschen uns durch ihn hindurch. Nach einer kurzen Zwischenanimation nach dem nächsten Abschnitt, finden wir uns auf einer Snowboard-Piste wieder.

Schneemänner

Wir können uns etwas entspannen und die gut planierten Pisten genießen. Wir gehen weiter in den nächsten Abschnitt, der am rechten Bildschirmrand beginnt. Wir retten ein paar Hasis vor den mutierten Insekten. Dann stürzen wir uns auf ihren Mampf, der sich in der Mitte des Lagers befindet. Sie meckern sofort und würden uns aber trotzdem den Weg zur nördlichen Halbkugel zeigen. Nachdem wir in das von einer Hasi-Dame gegrabene Loch gesprungen sind, kommen wir in einen neuen Abschnitt. Wir landen auf einem kleinen Vorsprung. Dort

X = ungefähre Pos. Des Feindes
- - - > = bester Weg durch das Fort
~ = Türe / Eingang



gehen wir entlang, bis wir zu einer Wache kommen, die mit einem Maschinengewehr bewaffnet ist. Wir töten sie und laufen zurück zum Ausgangspunkt.

Hier springen wir auf den Boden und verstecken uns hinter den Fässern. Wenn die zweite Wache herannaht, töten wir sie mit unserer Zauberkugel. Danach eliminieren wir den roten Klon. Mit dessen Schlüssel verschaffen wir uns Zutritt zu dem Gebäude.

Zuerst bringen wir den Doc um die Ecke, der unten steht. Wenn uns unser Leben lieb ist, dann versuchen wir erst gar nicht den oben stehenden Doc anzugreifen. Mit dem Schlüssel, den der erste Doc bei sich hatte, öffnen wir die Zelle, in der sich der Kobold befindet. Wenn wir die blaue Kobolds-Karte haben, schenkt er uns drei Leben. Dann rennen wir flott die Treppe wieder nach unten. Unten steigen wir dann in den Transportschlitten ein, welcher uns dann zur Mutantenfabrik befördert. Dort sollten wir zuerst einmal die Wachen außer Gefecht setzen. Dann erkunden wir erstmal den oberen Teil des Zentrums. Nachdem wir alle wie Froschbeine aussehenden Mutanten auf ihren Liegen getötet haben, gehen wir weiter in den am linken Bildrand erscheinenden Abschnitt. Hier versuchen wir, die zwei in einem Käfig herumtanzenden Mutantenzellen zu killen. Nachdem unser Monitor kurz rot geworden ist, können wir sicher sein, daß wir die Mutantenherstellung ein für allemal beendet haben. Daraufhin gehen wir zurück in den letzten Abschnitt.

Ins Ungewisse

Da es hier noch einen Weg gibt, denn wir noch nicht erkundet haben, beschließen wir nun, diesen Weg zu erkunden. Im nächsten Abschnitt sehen wir eine Tür, die in einen neuen Abschnitt geht sowie einen kleinen Vorsprung. Zuerst müssen wir aber in die Tür gehen, da wir uns sonst quasi vergessen können. Ein paar Stufen nach oben und wir sehen dort einen Wachmann. Auch mit diesem machen wir kurzen Prozeß. Dann machen wir uns an der Schalttafel zu schaffen. Wenn wir (meinen), die richtige Kombination gefunden zu haben, begeben wir uns wiederum zum kleinen Vorsprung. Hier müssen wir einen weiten Satz machen, da dort krabbenähnliche Wesen wachen. Ohne zu zögern, müssen wir zur nächsten Tür rennen. Wenn wir die Hebelkombination richtig gewählt haben, sind nun alle Türen offen, und wir können bis zu einem abgestellten Militärfahrzeug durchlaufen. Nun wäre es natürlich ideal, wenn wir noch Kraftstoff hätten. Wenn nicht, solltet Ihr den vorhergehenden Abschnitt etwas genauer unter die Lupe nehmen (aber Vorsicht, Mutanten!). Mit dem Militärfahrzeug kommen wir wieder direkt ins Hasi-Dorf. Und wieder müssen wir uns an ihrem Mampf zu schaffen machen. Wieder werden wir ermahnt, aber dann zeigt man uns bereitwillig den Weg durch die heilige Karotte.

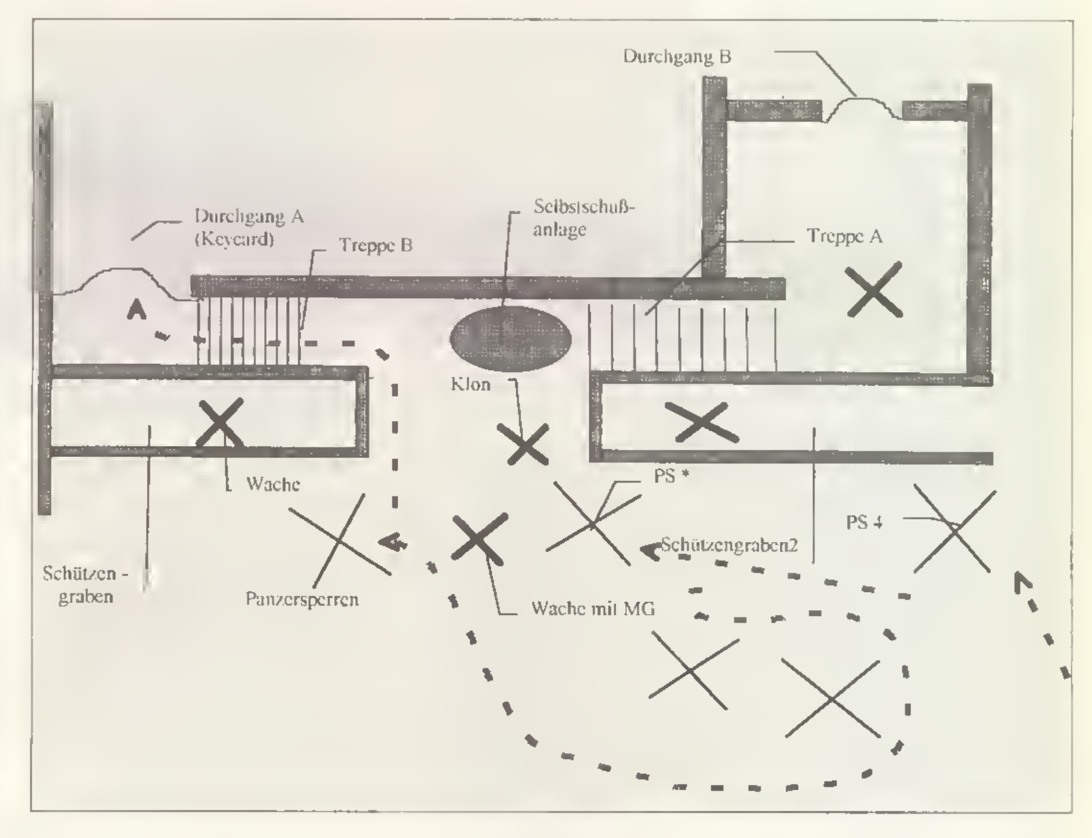
Auf der Nordhalbkugel

Wir sind endgültig auf der Nordhalbkugel. Hier schlagen wir den linken Weg ein. Plötzlich steht eine Wache vor uns, die wir kurzerhand umbringen. Mit ihrem Schlüssel öffnen wir das Tor, vor dem die Wache stand. Links hinter dem Tor steht ein kleines Mäuerchen, welches wir sofort erklimmen. Dort oben laufen wir entlang, bis wir eine Wache sehen. Diese müssen wir mit viel Geschick in die ewigen Jagdgründe schicken. Dann gehen wir zwei Treppen nach oben und befinden uns nun auf einem Platz, auf dem zwei Wachen patrouillieren. Nachdem wir die zwei getötet haben, können wir über eine Brücke laufen, die sich am oberen Bildschirmrand befindet. Aber Vorsicht; die Brücke steht unter Beschuß. Auf der anderen Seite der Brücke befindet sich ein Tor, das wir aber leicht mit unserer roten Keycard öffnen können. Hinter dem Tor befinden sich zwei Wachen. Nachdem wir sie vernichtet haben, können wir die Leiter hinuntergehen.

Unten können wir das Tor Dank des gefunden Schlüssels öffnen. Hastig flüchten wir die Leiter nach oben. Von oben können wir den unten herumlaufenden Klon erledigen. Jetzt können wir uns wieder herunterwagen. Wenn wir unten weitergehen, sehen wir zu unserer rechten ein Boot. Wir benutzen es aber erst später. Stattdessen gehen wir geradeaus und dann links. Wir sind am zugefrorenen See Klares Wasser. Hier stellen wir uns in die Mitte des Abschnittes und benutzen dann die Zauberflöte. Dann schmilzt das Eis und wir können uns etwas Wasser des Sees in das Glas füllen. Dann gehen wir wieder zurück in den letzten Abschnitt. Jetzt nehmen wir uns das Boot und fahren mit diesem auf den Hamalayi.

Dort gehen wir wieder ins Hasi-Dorf zurück. Dann zwängen wir uns wiederum durch das, von den Hasis gegrabene Loch. Jetzt laufen wir wieder auf dem Vorsprung entlang, erledigen die Wache mit dem Maschinengewehr und springen darauf über die Sandsäcke aus dem abgesperrten Bereich.

Hier halten wir uns ganz links, worauf wir da in einen neuen Abschnitt kommen. Bei genauerem Hinsehen erkennen wir, daß dies der Landungsbereich war, als wir mit den Rebellen den Hauptmann befreien wollten. Schnell laufen wir unter dem Maschinengewehrhagel hindurch. Dann laufen wir links aus dem Bildschirm hinaus. Nun kommen wir in den Abschnitt, wo unser Katamaran steht. Mit diesem fahren wir dann zur Wüste des Leeren Blattes. Hier tauschen wir unsere magische Flöte gegen die Gitarre des alten, weisen Hasi. Dann geht es zurück auf den Hamalayi. Genauso wie wir gekommen sind, gehen wir dort auch zurück. Wenn wir wieder im Abschnitt mit dem Loch sind, durch welches wir gefallen sind, müssen wir zuerst einmal die Wache töten, die vor der kleinen Tür steht.



Mit deren Schlüssel gelangen wir nun auch wieder in den abgesperrten Bereich. Da wir wieder ins Loch springen müssen, können wir die Kisten und Tonnen benutzen, um auf den Vorsprung zu gelangen. Wieder im Hasi-Dorf, rennen wir zurück durch die heilige Karotte zu unserem Boot, mit welchem wir auf die Insel Tippett fahren. Da uns dort (vorerst) keine Gefahr droht, können wir uns ungezwungen mit den Hasis, Klonen, ... unterhalten. Wenn wir ankommen und dann hinter



dem Klon außer Dienst die Treppe hochgehen, anschließend durch die eine Tür schreiten, befinden wir uns in einem Laden, wo wir unsere Reserven aufladen können. Wenn wir diese überragende Kanalanlage genauer inspiziert haben, von dem angelnden Hasi einen geangelten Schlüssel bekommen haben und von dem roten Hasi für einige Kashes Infos abgekauft haben, können wir dank des Schlüssels in den nächsten Abschnitt gehen.

Prost

Hier gilt es erstmal, zwei Räuber niederzuschlagen. Für diese Anstrengung werden wir auch gut belohnt. Darauf begeben wir uns in die Bar, die man dank der Leuchtreklame nicht verfehlen kann. Hier sollten wir uns erstmal mit dem Barbesitzer (hinter der Theke) unterhalten. Dann gehen wir auf die Bühne und unterhalten uns mit dem "Rock"-Hasi. Da dieses für die richtige Stimmung eine Gitarre bräuchte, und wir so ganz zufällig eine dabei haben ... Da nun in der Bar wieder eine Bombenstimmung herrscht, bekommen wir als Dank von dem Barkeeper den Keller aufgesperrt, in dem sich der von uns unbedingt benötigte Dino-Fly befinden soll. Nach etwas längerem Durchwandern des "Kellers" befinden wir uns bald darauf im Freien. Über einem Nest sehen wir unseren Dino-Fly. Da er uns sofort als den Auserwählten erkennt, können wir mit ihm so ziemlich überall auf der nördlichen Halbkugel hinfliegen. Zuerst fliegen wir mal auf die Festungsinsel und unterhalten uns dort mit den zwei Hasis. Darauf fliegen wir zurück zum Hamalayi und gehen dort wie vorher beschrieben zurück zu unserem Katamaran. Nun fahren wir auf die Hauptinsel.

Dort stürmen wir erst einmal die Festung des Doktor FunFrock. Hier gehen wir so vor: Zuerst killen wir die Wache, die sich im Schützengraben 2 befindet. Wenn wir hinter PS 4 stehen, können wir die Wache, die Wache aber nicht uns treffen. Danach gehen wir zu PS*. Wenn wir dahinter stehen, können wir wiederum den Klon umbringen. Dann müssen wir den Pfeilen entsprechend auf die andere Seite wechseln. Auch hier müssen wir die Wache hinter der Panzersperre eliminieren. Nun haben wir freien Zugang zum Tor, zu welchem man die rote Keycard benötigt. Da in dem Hof zwei Klone wachen, müssen wir unseren Meca Pinguin loslassen. Da nun beide Klone auf den kleinen Meca Pinguin losgehen, bringen sie sich gegenseitig um. Nachdem wir diese Hürde genommen haben, begeben wir uns auf das Tor zu, welches eine blaue Karte verlangt.

Dank unserer Koboldskarte können wir auch diese Türe öffnen. Innerhalb dieses Tores befindet sich ein Roboter, den wir mit ein paar Schüssen erledigen können. Doch wenn der Roboter eliminiert ist, kommt durch die Beamanlage ein Klon. Da er aussieht wie ein Klon, der eine Betäubungskugel auf einen schießt, könnte man denken, daß man dann wieder mal in den Knast wandert. Aber der Schein trügt. Man kann diesen Klon genauso leicht wie alle anderen Wesen töten, vorausgesetzt, man hat schon die vierte Magiestufe erreicht. Von diesem erhält man jetzt auch den Schlüssel für die Tür, die er bewacht (hat). Nun gelangen wir in FunFrocks Festung.

In der Festung

Zuerst laufen wir, als wir an eine "Gabelung" kommen, vom Bildschirm aus nach rechts. Von diesem einen Doc, der hier unten Wache schiebt, erhalten wir, nachdem wir ihn zusammengeschlagen haben, einen Schlüssel zu einer Zelle, die sich auch auf dieser Seite der Abzweigung befindet. Durch diese Zelle gelangen wir nachher auch wieder nach draußen. Darauf gehen wir zurück und wählen an der "Gabelung" diesmal den anderen Weg. Nun treffen wir das erste Mal mit FunFrock zusammen. Nachdem wir seiner Wache ein paar runtergehauen haben, gehen wir in den hinteren Raumabschnitt. Nachdem wir von dem inhaftierten Wesen einen Schlüssel bekommen haben, gehen wir zum Tresor und öffnen diesen. Nebst dem Magischen Schwert finden wir eine Nachricht. Diese Nachricht führt uns auf die Zitadelleninsel. Da der Sohn unseres Nachbars Architekt ist, unterhalten wir uns erst einmal mit diesem. In seinem Haus klauen wir ihm dann seinen Ausweis. Dank diesem können wir nun auf der Insel Brundle ins Beamzentrum eindringen. Hier folgen wir dem Maler-Hasi die Leiter hinauf. Oben auf dem Dach des Gebäudes, benutzen wir das Horn von Gawley mit dem Siegel. Durch das sich uns nun öffnende Loch springen wir hindurch. Wir befinden uns im Herzen des Beamzentrums. Nachdem wir die paar Wachen ausgeschaltet haben, können wir mit dem Magischen Schwert alle Beam-Zellen zerstören. Dann gehen wir wieder aus dem Beamzentrum raus. Nun fliegen wir mit dem Dino-Fly auf die Festungsinsel. Zum Dank, daß wir alle Beamzellen zerstört haben, wird uns der rote Hasi ein Loch in die Festung graben. Bevor er das aber ungestört tun kann, müssen wir die Wachen und den Panzer beseitigen. Jetzt springen wir durch das vom Hasi gegrabene Loch. In diesem Abschnitt werden die Vulkane eingeführt: Sie spucken Feuer, wenn man ihnen zu nahe kommt. Die Vulkane stehen jeweils auf einer leicht erhöhten Plattform. Wir gehen zwischen den beiden Plattformen ganz an der linken entlang, so daß die Vulkane uns nicht treffen können. Nun kommen zwei Stufen, die je mit einem Sprung bewältigen. Jetzt sehen wir zwei Löcher im Boden. Von Twinsen gesehen aus dem linken, kommt ein Monster, das wir mit dem Magischen Schwert im "Agressiv"-Modus umbringen.





Wir holen uns den Schlüssel, der links oben aus dem Bildschirm, in Form eines Bonus liegt. Jetzt gehen wir wieder zu dem Loch, aus dem das Monster gesprungen ist und noch ein Stück weiter. Dort sehen wir einen Hahn, den wir aufdrehen. Nun gehen wir zum Tor und gelangen mit Hilfe des Schlüssels in den nächsten Abschnitt. Der Ort, an den wir nun gelangen, sieht aus wie ein überdimensionales Schwimmbecken. Flott rennen wir durch diese hindurch. Da es aber außer diesem "Hai" noch andere Wesen im Schwimmbecken

gibt, müssen wir mal wieder unsere Kampfkraft mit dem Schwert unter Beweis stellen. Darauf gehen wir die am Beckenrand angebrachte Leiter nach oben. Durch das vor uns liegende Tor gehen wir hindurch. Im nächsten Raum sehen wir unsere Freundin, die von einer Wache bewacht wird. Nachdem wir diese umgebracht haben, öffnen wir mit deren Schlüssel die Zelle in der unsere Freundin schmachtet. Voller Freude wollen wir ihr in die Arme laufen, als wir bemerken, daß wir in eine schäbige FunFrock Falle getappt sind. Nach der Zwischenanimation finden wir uns wieder in einer Zelle, die genauso aussieht, wie die Zelle, in der wir ganz am Anfang waren. Wiederum müssen wir uns "durchschlagen"

Mit dem Schlüssel eines Professors können wir nun aus diesem Gefängnisabschnitt flüchten. Im nächsten Raum sehen wir dann unsere Freundin. Aber da wir wissen, daß diese nicht die Richtige ist, schlagen wir sie kurzerhand nieder. Sie läßt uns auch einen Schlüssel übrig. Mit diesem öffnen wir nun das in diesem Raum befindliche Tor. Ein paar Schritte weiter treffen wir auf unseren altbekannten Schrank. Nach kurzem Durchstöbern finden wir unser ganzes Inventar wieder. Dann gehen wir wieder zurück. In dem Raum, in dem unsere gefälschte Freundin war, befindet sich auch ein Gullideckel, dem wir aber keine weitere Beachtung schenken. Stattdessen gehen wir durch die offene Tür. Wir befinden uns jetzt in einem Raum, in dem sich viele Klone befinden. Aber wir rühren keines dieser Wesen an, sondern gehen zur hinteren Wand des Raumes. Hier sehen wir ein Siegel, welches ab und zu auftaucht und dann wieder verschwindet. Nichtsdestotrotz tuten wir mit unserem Horn dagegen und springen dann durchs Loch. Wir finden uns vor dem Runenstein wieder. Schnell lesen wir seine Botschaft und benutzen dann das magische Wasser damit. Jetzt folgen ein paar Zwischenanimationen.

Dann stehen wir vor der zerstörten Festung des Dr. FunFrock. Durch diese laufen wir jetzt hindurch, bis wir in einen Abschnitt kommen, wo gerade Bauarbeiten im Gange sind. Hier erforschen wir nun systematisch alle Baustellenabschnitte. Aber nicht vergessen, mit sovielen Leuten wie möglich zu sprechen. Nur mit den Minirobotern und den Bauarbeitern nicht. Dann etwas später bekommen wir von einem elefantenähnlichen Wesen einen Schlüssel für einen Bagger. Mit diesem können wir nun fahren. Da der Bagger vom Programm gesteuert ist, fahren wir genau zu dem Abschnitt, wo wir weitermachen müssen. Hier müssen wir vor allem aufpassen, daß wir nicht von einem der herumfahrenden Bagger oder Lastwagen getötet werden. Dann, nachdem wir am zweiten uns im Weg stehenden Bagger vorbeigegangen sind, kommen wir zu einem Bauarbeiter. Wenn wir diesen töten, läßt er uns einen Schlüssel übrig. Mit diesem springen wir nun die Erhöhung hinunter und gehen geradeaus Richtung unterer Bildschirmrand. Da uns eine Wache den freien Weg zu einem Tor versperrt, eliminieren wir sie. Nun können wir mit dem Schlüssel in den nächsten Abschnitt gelangen.

Finale

Hier gehen wir immer geradeaus, auch an den Felsen vorbei. Da hier zwei Bauarbeiter mit Preßlufthämmern stehen, bewegen wir uns von nun an lieber im "Unauffällig Modus" fort. In diesem Modus können wir den nun herbeieilenden Bauarbeiter und die zwei anderen Bauarbeiter locker killen. Dann klettern wir die, an der Wand etwas schlecht zu erkennende Leiter nach oben. Hier finden wir wiederum eine Leiter, die wir emporklettern. Nun befinden wir uns auf einer Plattform. Hier sehen wir FunFrock und unsere Geliebte. In einem harten Kampf stoßen wir letztendlich FunFrock von der Plattform (Agressiv-Modus). Dann durchbrechen wir das sich auf der Plattform befindende Siegel. Voller Freude gehen wir mit unserer echten Freundin das Loch hinunter. Doch als wir unten angekommen sind und uns den Raum gerade etwas näher anschauen wollen, taucht FunFrock wieder auf. Wieder mit dem Säbel und im "Agressiv-Modus" schlagen wir auf ihn ein. Wenn wir es geschafft haben, ihn zu töten, öffnet sich das Tor am Ende des Raumes. Durch dieses schreiten wir nun hindurch und erben dann Sendells Kraft. Jetzt kommen nur noch ein paar Animationen, und das Spiel wäre geschafft, und die Welt für alle Mal vom bösen Tyrannen FunFrock gesäubert.

Inserentenverzeichnis

Metal Marines

Die nicht ganz so gute PC-Umsetzung der SNES-Strategieballerei hat's Steffen Görlich aus Untersiggenthal in der Schweiz angetan. Hier sind die Paßwörter:

LEVEL	PASSWORT
1.	PNTM
2.	HBBT
3.	PCRC
4.	NWTN
5.	LSMD
6.	CLST
7.	JPTR
8.	NBLR
9.	PRSC
10.	PHTN
11.	TRNS
12.	RNSN
13.	ZDCP
14.	FKDV
15.	YSHM
16.	CLPD
17.	LNVV
18.	JFMR
19.	JCRY
20.	KNLB

Blackthrone (Blackhawk)

Interplays *Blackthrone* wird von Arno Candel, ebenfalls aus Untersiggenthal geliebt.
Hier nun seine Paßwortliste:

SJ5Z	Trainer Level
STRT	1. Level (mit Intro)
DBQ7	1. Level (ohne Intro)
FBWC	2. Level
QP7R	3. Level
WJTV	4. Level
RRYB	5. Level
ZS9P	6. Level
XJSN	7. Level
CGDM	8. Level
TJ1F	9. Level
GSG3	10. Level
BMHS	11. Level
Y4DJ	12. Level
HCKD	13. Level
NRLF	14. Level
J6BZ	15. Level
MJXG	16. Level
K3CH	17. Level
L8VJ	18. Level
PBKT	19. Level
TNLQ	20. Level
L2RP	Ende

Novastorm

Holger Müller aus Leisnig fand den ultimativen *Novastorm*-Cheat: Nehmt Euch den Spielstand (NOVASTRM.CFG) und editiert die erste Stelle, denn hier steht die Anzahl der Leben. Schreibt an die erste Stelle den Wert FA und schon stehen Euch jede Menge Leben zur Verfügung.

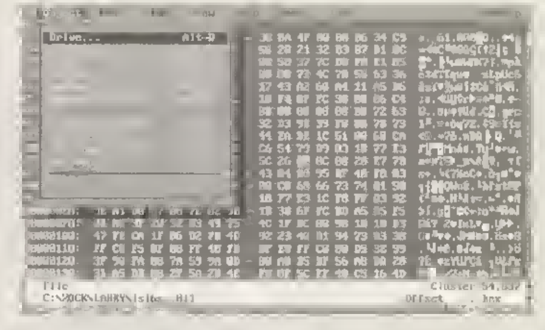


HEX HEXEREI

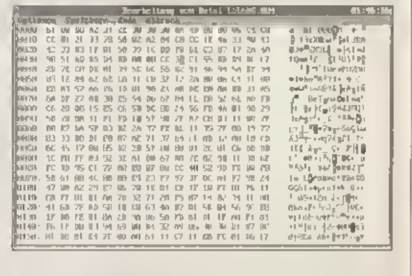
Fallen Eure Helden schon nach der ersten Runde von den Socken oder geht Euch zu schnell das Geld aus? Mit* POWER PLAY *kein Problem mehr, denn wir zeigen Euch, wie Ihr Spielstände manipuliert.

So geht's!

Als allererstes benötigt Ihr einen sogenannten HEX-Editor, mit dem Ihr Euch zum Beispiel den Inhalt von Spielständen anschauen könnt. "Diskedit" aus den Norton Utilities oder die PC Tools haben sich dabei bestens bewährt, "Debug" unter DOS tut's aber auch. Nun benötigt Ihr noch den Spielstand, und es kann losgehen. Verändert mit dem HEX-Editor bitte nur Werte in eventuellen "Savegames", da im schlimmsten Fall die Festplatte das Zeitliche segnen kann. Sinnloses Herumschreiben in den Spielständen hat sich ebenfalls wenig bewährt, da dieselben dann nur noch in den seltensten Fällen vom Hauptprogramm geladen werden konnten. Wer Schwierigkeiten mit den angegebenen Positionen hat, sollte folgendes wissen: Im allgemeinen werden alle Positionen (Offset) entweder mit der Nummer des relativen Sektors und der dazugehörigen Hex/Dezimal-Position oder wenn die Angabe des relativen Sektors fehlt, einfach nur mit der Hex- oder Dezimal-Position beschrieben. Die letzteren beziehen sich dann auf die Hex- oder Dezimalfolge vom Anfang der Datei an. Dabei kommt es immer darauf an, wie Euer Hex-Editor die Dateien anzeigt. Ist die Angabe im Heft mit der Eures Editors nicht ganz kompatibel, können zum Beispiel die Sektoren abgezählt werden (Angabe: relativer Sektor, Editor: Norton Diskedit) oder Ihr müßt die Angabe der Hexposition in relative Sektoren umwandeln (Angabe: totale Hex-Position, Editor: PC Tools). Bei letzterem sollte bemerkt werden, daß jeder Sektor aus 200 Hex/512-Dezimalstellen besteht. Ist die absolute Adresse (Offset), die Ihr sucht, also 25B0 Hex/9648 Dez, teilt Ihr 9648 (den Dezimalwert) durch 512 und erhaltet einen Wert um 18,8. Euer relativer Sektor ist also Sektor 18 (vorausgesetzt, der erste ist Sektor 0) und das Byte befindet sich irgendwo im hinteren Bereich (da: 18,8). Nun schaut Ihr Euch den Hexwert noch einmal an (25B0) und wißt, da alle 200 Hex-Stellen ein neuer Sektor beginnt, daß der Sektor bei absolut 2400 Hex anfängt und bei 2600 Hex endet (beide Werte sind die nächstgeringere / nächsthöhere Sektorgrenze). Da die Werte zwischen den Grenzen bei relativer Sektorangabe von 0000 bis 01FF durchnumeriert sind, liegt absolut 2400 Hex bei 0000, 2500 Hex bei 0100 Hex und 2600 Hex bei 0200 Hex im relativen Sektor 18 Dez. 25B0 befindet sich also bei 01B0 Hex im relativen Sektor 18 Dez.



Mit dem "Diskedit" von Norton (links) sind Spielstandmanipulationen kein Problem mehr

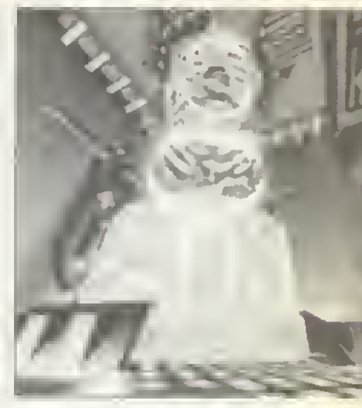


Amiga-Besitzer gehen bei dazugehörigen Hex-Tips ähnlich vor, wie die PC-Kollegen: Mit einem Hex-Editor den jeweiligen Spielstand editieren und wenn möglich, vorher eine Sicherheitskopie erstellen. Eine Festplatte bewährt sich hierbei allein der Bequemlichkeit wegen. *kn*

Rise of the Triad

Und damit auch Apogee-Fans mit Cheats bedient werden, hier eine Aufstellung von Christian Gebauer aus Rödermark. Zuerst muß jedoch "DIPSTICK" eingetippt werden, um den Cheat-Modus zu aktivieren. Natürlich müssen auf deutschen Tastaturen Y und Z vertauscht werden.

DIPSTICK	Cheat-Mode
BADTRIP	Schwindelanfall
SPEED	hohe Geschwindigkeit
SIXTOYS	alle Schlüssel und Energie
WHACK	Ouch!!
PANIC	Cheat-Reset
CHOJIN	Unverwundbar und unendlich Munition
LONDON	Nebel
NODNOL	kein Nebel
SHINEON	Licht an
SHINEOFF	Licht aus
DIMON	Distanzverdunkelung an
DIMOFF	Distanzverdunkelung aus
GOTO	Levelanwahl
GOARCH	Levelskip zum nächsten
REEN	Level Reset
GOOBERS	Episoden-Reset
GOGATES	zum DOS
WHERE	HUD
GOTA386	Decken-Textur aus
GOTA486	Decken-Textur an
86ME	Selbstmord
PLAY	spielt Aufnahme ab
RECORD	startet Aufnahme
STOP	stoppt Aufnahme
BURNME	Asbestweste
SHOOTME	kugelsichere Weste
LUNGDUNG	Gasmaske
BOING	Flippermodus
FLYBOY	fliegen
SEEYA	magische Hand
TOOSAD	GOD-Mode
JOHNWOO	Doppelpistole
BOOZE	Drunk-Missile
BONES	Firewall-Waffe
FIREBOMB	Flammenwerfer
HOTTIMES	Heat-Seeker
VANILLA	Bazooka
RIDE	Missile-Camera
PLUGEM	MG
HUNTPACK	MG und Heats.



Cyberia

Michael Wodok aus Altomünster hat sich näher mit Interplays interaktivem Film auseinandergesetzt. Um schwierige Szenen in *Cyberia* zu übergehen, modifiziert Ihr einfach Eure Spielstanddatei wie unten gezeigt. Ihr findet sie im Cyberia-Verzeichnis unter dem von Euch benutzten Spielernamen mit der Dateiendung "*.log". Mit jeder Erhöhung des gekennzeichneten Bytes um 1 erscheint eine weitere Szene des Spiels im LOAD-Menü.

Setzt Ihr das Byte auf "2D", so könnt Ihr alle Spielszenen anwählen.

```
00000000: 00 00 01 00 2D 00 01 01 – 01 01 01 01 00 00 00 00
00000010: 00 00 00 01 01 01 00 00 – 00 00 01 01 01 01 01 01
00000020: 01 00 00 00 01 01 01 01 – 01 01 01 00 00 00 01 01
00000030: 01 01 01 01 01 00 00 00 – 01 01 00 00 00 00 00 00
00000040: 00 00 00 00 00 00 00 00 – 00 00 00 00 00 00 00 00
00000050: 00 00 00 00 00 00 00 00 – 00 00 00 00 00 00 00 00
00000060: 00 00 00 00 00 00 00 00 – 00 00 01 00 37 19 38 19
```

Descent

Probleme mit Interplays Dimensions-Doom? Jörg Mutter aus Tiengen hat herausgefunden, wie Ihr zu schmackhaften 200 Extraleben kommt. Nehmt Euch einfach einen Spielstand (*.plr) und sucht in diesem nach dem Namen, unter dem Ihr diesen Spielstand gesichert habt (z.B. Level 3). Vom Anfang des Namens zählt Ihr nun 67 Bytes weiter und verändert das nun erreichte Byte in A8 (s. Abb.).

```
Datei: LYNX.PLR      Cluster: 13011 Sektor:        0 Byte:   1 HEX

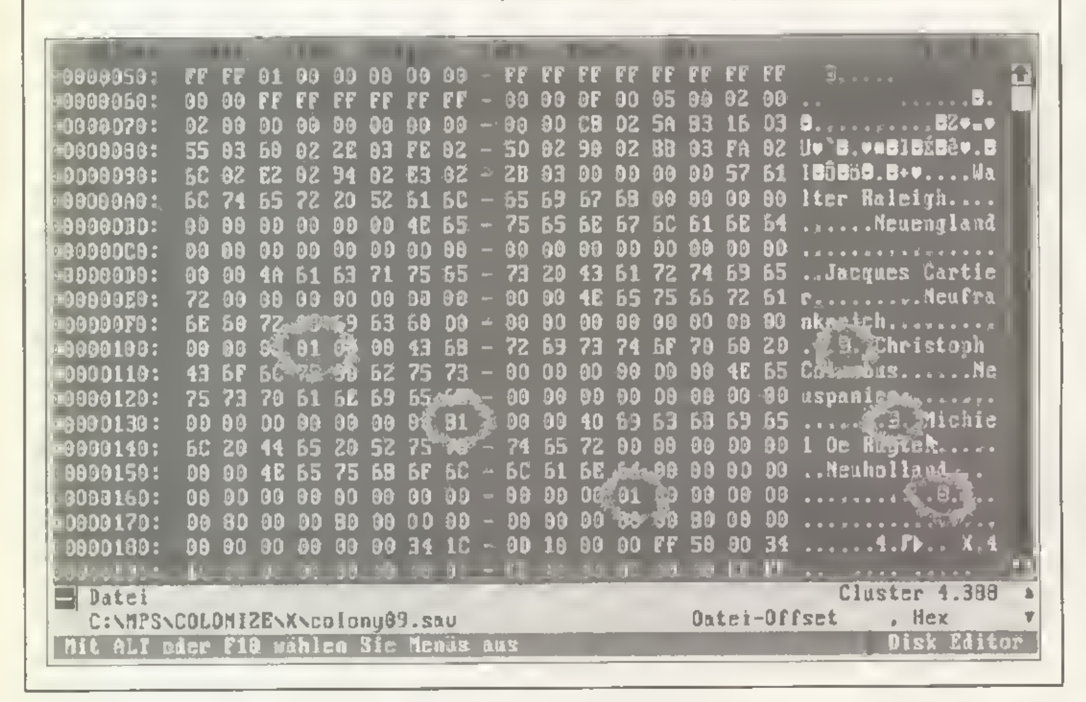
000 52 4C 50 44 04 00 10 00 07 00 00 00 04 00 00 00   RLPD............
010 01 00 00 00 6C 65 76 65 6C 20 33 00 00 00 00 00   ....level 3.....
020 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 6C 79   ..............ly
030 6E 78 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00   nx..............
040 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 06 00 00 00 00 40   ...............@
050 A1 00 10 C6 70 00 A8 02 01 01 FF FF 01 07 00 00   í..╞p.¿...  ....
060 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 04 00 00 00   ................
070 00 00 6C 4D 00 00 A5 B4 00 00 50 57 54 03 43 3E   ..lM..Ñ┤..PWT.C>
080 61 06 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 33 00   a.............3.
090 53 00 40 00 67 00 04 00 04 00 02 02 00 00 FF FF   S.@.g.........
0A0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 02 00   ................
0B0 00 00 40 01 00 00 93 00 00 00 03 00 00 00 01 00   ..@...ô.........
0C0 00 00 6C 65 76 65 6C 20 34 00 00 00 00 00 00 00   ..level 4.......
0D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 6C 79 6E 78      ............lynx
0E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00   ................
```

Colonization

Wer in Sid Meiers Siedler-Welten nicht nur allein spielen möchte, nimmt sich den Trick von Jens Elsner aus Hattorf. Er fand einen undokumentierten Vier-Spieler-Modus in *Colonization*, mit dem bis zu vier Freunde an einem Rechner gegeneinander antreten dürfen.

Startet zuerst das Spiel, wählt den mittleren Spielmodus, da dann alle Nationen gleich viel Geld haben (wichtig!) und speichert sofort ab, wenn Ihr die Landkarte seht.

Nun editiert Ihr den abgespeicherten Spielstand (z.B. COLONY00.SAV) und sucht Euch die Namen der Spieler. (z.B. Jaques Cartier...Neufrankreich). Ändert das folgende Byte mit dem "Smiley" als ASCII-Zeichen von 01 auf 00 (siehe Abbildung), und schon wird der Spieler von Euch (oder einem Kumpel) gesteuert und nicht mehr vom Computer. Ihr könnt Euch so natürlich aussuchen, ob Ihr zu zweit, zu dritt oder zu viert spielen wollt. Alle anderen Nationen übernimmt der Computer selbst.



Magic Carpet

Einen kleinen witzigen Tip zum "Spiel des Jahres 94" hat Torsten Rohlfs aus Langen. Mit dem MAPHACK-Befehl dürfen endlich eigene Karten "eingespeist" werden. Nehmt Euch zum Beispiel die auf der CD befindliche Datei bullfrog.lbm und verarbeitet sie mit dem MAPHACK-Befehl – und schon dürft Ihr auf dem Bullfrog-Logo spielen.

Metaltech: Earthsiege

Christian Reißel hat sich in den Pilotendateien des Dynamixschen Roboterspektakels umgesehen und für Euch die interessante Stelle gefunden, in der die jeweiligen Rohstoffmengen gespeichert sind. Editiert die Datei car_0.car in der Directory Earthsiege/car/car für den ersten Piloten in der Karriereliste und car_1.car, car_2.car und so weiter für den zweiten oder dritten Charakter.

Nun schreibt Ihr den gewünschten Wert an folgende Stelle, gekennzeichnet mit den RR's:

00000140: FF FF FF 00 *RR RR RR*

Nun sollten die Rohstoffprobleme für immer behoben sein.

Heretic

Die ersehnten *Heretic*-Cheatcodes stammen von Heinrich Heindl aus Wuppertal.

Wie schon bei den Vorgängern (Doom, Doom 2), gibt es wieder eine Menge Cheats, die sich während des Spiels durch Tastatureingaben aktivieren lassen :

OUICKEN	Macht unsterblich (GOD MODE)
RAMBO	Verpaßt dem Spieler alle Waffen (ALL WEAPONS) (1-7)
GIMMExx	Ermöglicht den Zugriff auf diverse Gegenstände (erstes x: a-j) mit Eingabe der gewünschten Menge (zweites x: 1-9)
SKEL RAV	Man erhält alle Schlüssel
MAP	Karte umschalten
KITTY	Spieler kann durch Wände gehen (CLIPPING MODE)
ENGAGE xy	Levelwarp (x = Episode (1-3), y = Level (1-9))
PONCE	Gibt komplette Energie zurück (HEALTH)
SHAZAM	Die Durchschlagskraft der Waffen verdoppelt sich (POWER UP MODE)
MASSACRE	Tötet alle Monster im Level
COCKADOODLEDOO	Man wird zum Huhn! (Der "Eiereffekt")
TICKER	Der "devparm mode" wird aktiviert

US Navy Fighter

Rene Fraedrich aus Heidelberg hat sich die Piloten-Datei vorgenommen und bezieht sämtliche Hexereien auf diese Dateien (PLTXXX.P)

Cheat, um Failed Missions auf 0 zu setzen:

Zeile:

00001504: xx xx xx xx xx xx xx xx – xx xx xx xx xx xx 00 xx

00 = ist der Wert der Failed Missions .

Cheat um Levels überspringen zu können:

Zeile:

000003E0: xx 05 xx xx xx xx xx xx xx – xx xx xx xx xx xx xx xx

05 ist der Wert für das Level (Man muß keine Mission angeben)

Beispiele:

HEX:	LEVEL:
00	1
01	2
02	3
03	4
04	5
05	6
06	7
07	8
08	9
09	10
0A	11
0B	12
0C	13
0D	14
0E	15
0F	16
10	17
14	20
19	25
1E	30
23	35
28	40
2D	45
31	50

Laut HEXdezimal wäre Dezimal 50 = Hexdezimal 32. Für Level 50 lautet der Wert jedoch HEX 31!

Cheat für TAIL ART Wappen wechsel:

In der Pilotendatei nach LEFT und RIGHT suchen! Hinter beiden Namen müßte die gleiche Zahl stehen zum Beispiel: Left03 Right03. LEFT und RIGHT sind die beiden Seiten des TAIL ART (Wappen am Heck der Maschine). 03 ist die Nummer des Wappen (es gibt nur 13 für das TAIL). Ändert einfach die beiden Zahlen um und Ihr habt ein anderes Wappen.

Cheat für Nose Art Wappenwechsel:

Wieder in der Pilotendatei suchen. Nur jetzt nach dem Namen NOSE. Hinter dem Namen steht eine Zahl z.B.: Nose04 d.h. das Wappen NR. 4 ist an der Cockpitseite.

Es stehen Euch max. 12 Nose Art Wappen zur Verfügung. Ändert die Zahl einfach um, und es klebt ein anderes Wappen an der Cockpitseite.

Cheat für Rankwechsel:

Wollt Ihr auch mal als General fliegen? Kein Problem. Sucht in der Pilotendatei den Namen Lieutenant und ändert ihn in General um. Die drei letzten stellen mit "00" ausfüllen, und Ihr seid General.



Gute Nachrichten für alle Hardwaregeschädigten, und solche, die es noch werden wollen: Ab dieser Ausgabe der POWER PLAY wird die Doc-Düse-Rubrik auf 3 Seiten aufgestockt. Wir reagieren damit auf Euer gesteigertes Interesse an den Innereien des PCs. Zurück zur Hardware. Es scheint allgemein das Vorurteil zu geben, daß der DMA im PC das Maß aller Dinge, und daß Festplatten mit einer Transferrate von 1 MByte/s lahme Krücken wären. Ich hoffe, ich kann in dieser Ausgabe mit dem Unsinn ein für allemal aufräumen.



Viel Spaß beim Lesen
Euer Henrik.



Protected Mode

Ich besitze einen 286er mit 16 MHz Taktfrequenz und ein Mitsumi FX001 CD-ROM-Laufwerk. In letzter Zeit fiel mir auf, daß nahezu alle neue Spiele nur noch mit einem Treiber namens "DOS4GW.EXE" zu spielen sind, der aber erst ab einem 386 läuft. Der Fluch fing an mit "Rebel Assault", ging über "UFO" und "Theme Park", bis hin zu "Magic Carpet". Nun hätte ich zwei Fragen bezüglich dieses Treibers.

1. Was ist das eigentlich für ein Treiber, der für neue Spiele jetzt unbedingt gebraucht wird.

2. Wie kann man mit diesen Treiber umgehen. Ich versuchte schon, ihn einfach zu löschen, was mir aber das Hauptprogramm übelnahm.

Da sich das Problem wahrscheinlich nur auf Zeit (wenn überhaupt) lösen wird, will ich mir in nächster Zeit ein neues Motherboard zulegen. Ich würde mich sehr freuen, wenn Ihr in einer der nächsten Ausgaben einen kleinen Artikel mit dem Titel "Wie baue ich ein Motherboard ein" drucken würdet.

Alexander Krebs, Eschborn

Bei dem DOS4GW.EXE handelt es sich nicht um einen Treiber, sondern um einen sogenannten "DOS Extender", der nebenbei bemerkt, übrigens zusammen mit dem Compiler-Paket "Watcom C/C++" geliefert wird. Einfach erklärt, ist dieser bei Computern, die einen 386er Prozessor oder darüber besitzen, dafür verantwortlich, daß ein Programm den zur Verfügung stehenden Speicher des PCs bestmöglich ausnutzen kann. Das ginge zwar auch ohne DOS-Extender, das Ganze wird dann aber langsamer als mit Extender, so daß die Spiele nicht die Geschwindigkeit hätten. Soweit gäbe es also eigentlich keinen Grund, warum man den Extender nicht einfach wegläßt. Das Ganze liefe dann zwar langsamer, aber wenigstens liefe es.

Das Problem dabei liegt darin, daß ein Programm, das den Extender nutzt, speziell dafür programmiert sein muß. Ohne diesen liefe es überhaupt nicht. Der Extender wiederum kann nur deshalb funktionieren, weil er spezielle Fähigkeiten der 386er Prozessoren und der nachfolgenden Chips ausnutzt, die beim 286er noch nicht vorhanden waren. Es gäbe also auch keine Möglichkeit, eine kompatible Extender-Version für 286er Chips zu entwickeln, die ohne weiteres mit einem Extender-Programm zusammenarbeiten würde.

Du siehst also: Der einfachste Weg ist es, sich ein neues Board zuzulegen. Bei einem 486er DX2/66 und Local-Bus-Grafikkarte kannst Du Dich, verglichen mit Deinem 286/16, auf eine bis zu 20mal schnellere Rechen- und Grafikleistung freuen.

miroSOUND PCM1 pro

Eigentlich schreibe ich nie Briefe, aber dieser hier mußte sein. Weißt Du, was mir passiert ist? Nun, ich kaufte mir die Soundkarte "miroSOUND PCM1 pro" in der festen Annahme, daß ich dann meine Spiele endlich in General-MIDI genießen darf. Es steht ja schließlich auf der Verpackung und in den ganzen Werbeanzeigen, nicht wahr?

"Live-Sound for Music and Games?" Nein. "Wavetable-Power unter DOS und Windows?" Nein, nur unter Windows. Kompatibel zu Roland MPU-401? Nein, erst in der Anleitung steht, daß die Karte nur unter Windows dazu kompatibel ist, sprich, daß man nur unter Windows General-MIDI zu hören bekommt.

Ich würde diese falschen Angaben auf der Verpackung als Kundenverarschung bezeichnen. Aber ich habe schon einen sehr deutlichen Brief an Miro geschickt. Warum ich nicht einfach bei deren Hotline angerufen habe? Nun, weil die ganze Woche niemand zu erreichen war. Und dies rundet meinen Eindruck von dieser Firma ab. Zum Glück hat mir mein Händler zugesichert, daß ich eine andere Karte dafür bekomme.

Ich möchte Dich jetzt herzlich bitten, meine Rachegelüste zu befriedigen und diese Firma öffentlich (also mindestens auf drei Seiten) in die Pfanne zu hauen und dem Rest der Welt zu sagen, was sie von Miro zu halten hat.

Stephan Bäumle, Singen

Ich kann Dich gut verstehen, daß Du Miro, auch infolge der vernachlässigten Hotline, am liebsten zum Teufel wünschen würdest. Auch ich habe nicht schlecht gestaunt, als dieser deutsche Pionier der Grafikkarten mit einer Soundkarte aufwartete, die kein MPU-401-Interface besitzt, und damit für alle DOS-Spiele unbrauchbar ist. Das einzige eigentlich interessante Windows-Spiel (Outpost) hat sich ja als totale Niete herausgestellt.

Der Grund dafür kann nur darin liegen, daß man beim Design der Karte in Bauteil einsparen wollte, das für die MPU-Kompatibilität zuständig ist. Dieses kostet vielleicht 5 Mark, man spart dadurch aber bei einer Produktion von 100 000 Karten schon 500 000 Mark. Daß die Karte für DOS damit generell unbrauchbar wird, sehen die zuständigen Manager angesichts einer Einsparung von einer halben Million Mark erst einmal nicht.

Soweit wäre es für den Endkunden ja kein Problem gewesen, denn wer tatsächlich dazu steht, daß man sich eine Karte speziell für Spiele kauft, der hätte sich die miroSOUND PCM1 pro gar nicht erst zugelegt. Das wäre für Miro aber eine Katastrophe geworden, und deshalb hat man wohl auf die Verpackung die bewußt fehlleitende Formulierung "MPU-401 (unter Windows)" gedruckt.

Ich halte das auch für ein starkes Stück. Zwar gibt miro damit zu, daß MPU-401 nur unter Windows läuft. In der Eile des Kaufrausches übersieht man so etwas aber nur allzu leicht, und genau damit haben die zuständigen Manager wohl gerechnet. Außerdem ist eine MPU-401-Kompatibilität nur für Windows blanker Unsinn, denn entweder ist eine Soundkarte kompatibel zu MPU-401 oder sie ist es nicht. Das hat nichts mit DOS oder Windows zu tun. Jeder kann das einfach nachprüfen, indem er den von Microsoft zu Windows mitgelieferten MPU-401-Treiber einbindet.

Der kann nämlich bei der miro-SOUND PCM1 pro auch kein MPU-Interface finden, geschweige denn, einen Interrupt, den man bei der Karte für MPU gar nicht einstellen kann.

Andererseits paßt dieses Produktverhalten eher nicht zu Miro. Man kann aufgrund der Soundkarte von der Firma halten, was man will, aber die Grafikkarten sind in Ordnung. Hier scheint sich die Firma auf einen Computersektor einstellen zu wollen, von dem sie traditionsgemäß (Grafikkartenentwicklung) keine Ahnung hat. Das Lehrgeld muß wieder einmal der Endkunde bezahlen, beziehungsweise in Deinem Fall der Händler, vor dessen Kulanz ich übrigens den Hut ziehe.

Generell scheinen die traditionellen Firmen der Computerbranche nichts mit Spielen anfangen zu wollen, obwohl die Spiele, und damit die hobbymäßige Nutzung, dem PC erst zum Durchbruch verhalfen. Ich bin mir nämlich relativ sicher, daß der PC niemals so erfolgreich gewesen wäre, wenn es auf ihm keine Spiele geben würde. Soviel zu dem berechtigten In-die-Pfanne-Hauen einer Firma, die für uns Spieler Mist produziert, und uns diesen dann auch noch als Gold verkaufen will.

Pentium oder DX4?

Ich möchte mir in der nächsten Zeit einen neuen Prozessor zulegen, bin mir aber noch unschlüssig darüber, ob ich mir einen Pentium mit 60 MHz oder einen i486DX2/66 kaufen soll. Und da ich mein VLB-Motherboard behalten möchte, würde ich gerne wissen, ob es einen großen Leistungsunterschied der beiden Prozessoren auf einem VLB-System gibt. Außerdem würde ich gerne noch wissen, wie es mit der Leistung von DX4-Prozessoren im Verhältnis zu den obengenannten CPUs aussieht, wo man diese gegebenenfalls bekommt, und wie diese getaktet sind.

Alexander Samai, Berlin

Zunächst einmal kannst Du Dein Board nicht behalten, sofern Du Dir tatsächlich einen der "echten" Pentium-Prozessoren zulegen willst. Der Pentium/60 und der Pentium/66 passen nämlich nicht in die Fassung der 486er-Prozessoren, genau so wie der Pentium/90, der Pentium/100 oder der neue Pentium/75. Für diese Prozessoren brauchst Du ein neues Motherboard.

Anders sieht es dagegen aus, wenn Du Dir den neuen Pentium-Overdrive-Prozessor zulegst (Pentium/63-ODP), denn dieser ist speziell für die 486er-Fassungen ausgelegt. Er arbeitet extern mit 25 MHz, intern wird er mit 2,5fachem Takt betrieben (also 62,5 MHz). Eine Version mit 33 MHz externem Takt (und damit 82,5 MHz Intern, Pentium/83-ODP) ist von Intel in Arbeit, aber noch nicht erhältlich.

Den 486DX4/100 gibt es ebenfalls in einer normalen Version, der Prozessor paßt hier nur in speziell dafür ausgelegte Boards, oder eine Overdrive-Version, bei der der Prozessor anstelle eines 486DX/33 oder 486DX2/66 eingesetzt werden kann. Beide Versionen arbeiten intern mit 100 MHz Taktfrequenz, extern werden sie mit 33 MHz getaktet.

Die Geschwindigkeiten der verschiedenen Prozessor-Varianten kann man ganz grob so einschätzen, daß ein 486DX4/100 ungefähr anderthalbmal so schnell ist, wie ein 486DX2/66. Die Geschwindigkeiten eines Pentium/60 und eines 486DX4/100 gleichen sich dagegen, zumindest solange nicht besonders rechenintensive Aufgaben zu bewältigen sind. Bildberechnungen unter 3D-Studio sind auf dem Pentium schneller erledigt, bei Spielen halten sich beide Prozessoren die Waage.

Wie schnell die Overdrive-Pentiums im Vergleich zu den 486ern sind, kann ich noch nicht sagen. Vermutlich werden diese aufgrund ihres Taktes aber langsamer als ein Pentium/60 oder ein 486DX4/100 sein.

Die Taktfrequenz des VESA-Local-Busses entspricht dem externen Takt der Prozessoren. In der Tabelle sind die wichtigsten Prozessoren mit internem und externen Takt noch einmal zusammengefaßt (ODP bedeutet jeweils "OverDrive Prozessor").

Prozessor	interner Takt	externer Takt
486DX/25	25 MHz	25 MHz
486DX/33	33 MHz	33 MHz
486DX2/50	50 MHz	25 MHz
486DX2/66	66 MHz	33 MHz
486DX4/75	75 MHz	25 MHz
486DX4/100	100 MHz	33 MHz
486DX4/100-ODP	100 MHz	33 MHz
Pentium/60	60 MHz	60 MHz
Pentium/66	66 MHz	66 MHz
Pentium/90	90 MHz	60 MHz
Pentium/100	100 MHz	66 MHz
Pentium/63-ODP	62,5 MHz	25 MHz
Pentium/83-ODP	82,5 MHz	33 MHz

4 MByte RAM

Mein PC (486SX/33) hat laut Handbuch 4 MByte RAM. So weit, so gut. Also habe ich mir, in der Annahme, man könne 4-MByte-RAM-Spiele spielen, ein solches gekauft. Und zwar "Gabriel Knight". Auf der Verpackung dieses Spiels stand ausdrücklich 4 MByte RAM. Da habe ich natürlich als Anfänger geglaubt, es würde funktionieren. Denkste! Lediglich die Meldung "Insufficent memory; 2097152 bytes requiered" erschien, und ich machte ein langes Gesicht.

Ist hier wieder einmal die Beschränktheit der Programmierer schuld, wie in Ausgabe 1/95 ("Spielecomputer" von Shenja aus Mössingen)? Oder sollte der Fehler bei meinem PC zu suchen sein? Bei Spielen wie "Aces of the Pacific" oder ähnlichen, hat es mit der Hilfe von "memmaker" doch auch geklappt.

Du siehst, ich bin absoluter Anfänger und auf Deine Hilfe angewiesen. Du bist also meine letzte Rettung, denn wer gibt gerne über 100 Mark für ein unbenutztes Spiel aus?

Stefan Buddenbrock, Baden-Baden

Grob überschlagen fehlen Dir da ja 2 MByte RAM (1 MByte = 1024 x 1024 Byte). Da ich nicht weiß, was "Gabriel Knight" für eine Art von Speicher benötigt, gibt es zwei Lösungswege:

1. Das Programm benötigt EMS (Expanded Memory) zum Arbeiten. In dem Fall müßtest Du in der CONFIG.SYS eine Zeile mit EMM386.EXE eintragen, bzw. erweitern. Mit "device = EMM386.EXE 4096" weist Du den Memory-Manager an, 4096 KByte (also 4 MByte) an EMS zu erzeugen. Da zirka 1 MByte für DOS benutzt wird, bleiben 3 MByte übrig, was ausreichen sollte, sofern die Angabe auf der Verpackung der Wahrheit entspricht.

2. Das Programm benötigt nur XMS (Extended Memory), und kann aus diesem Grund mit EMS nichts anfangen. In dem Fall müßtest Du die Zeile mit dem EMM386.EXE aus der CONFIG.SYS entweder durch "device = EMM386.EXE noems" ersetzen oder mit "REM device..." ganz herausnehmen.

3. Sollte auch das nicht zum Erfolg führen, solltest Du Dir eine Boot-Diskette anfertigen, auf der überhaupt keine Treiber vorhanden sind, oder Deine CONFIG.SYS kurzfristig deaktivieren. Du kannst Sie zum Beispiel in CONFIG.SY umbenennen, so daß MS-DOS diese nicht mehr findet.

Eine der drei Möglichkeiten müßte zum Erfolg führen, sofern das Programm tatsächlich mit 4 MByte auskommt. Insgesamt ist es für Dich dann aber sinnvoller, eine CONFIG.SYS mit verschiedenen Treiber-Konfigurationen anzulegen, die Du dann während des Bootens per Menü auswählst. Wie man das macht, steht im MS-DOS-Handbuch.

DMA ist schneller?

Ich habe ein Problem, das ich an dieser Stelle möglichst differenziert erläutern will. Ich besitze einen Pentium/60 mit VLB/PCI/ISA-Bussystem und 8 MByte PS/2-RAM, eine Spea/V7 "Vega Plus"-PCI-Grafikkarte mit 1 MByte DRAM, einen alten Sound Blaster 16 ASP (natürlich IRQ 5, Low-DMA 1, High-DMA 5), eine Multi-I/O-Karte mit IDE-Festplatteninterface, an dem eine 512-MByte-Seagate-Platte hängt und noch eine Gravis-Eliminator-Gamecard. Außerdem kann ich ein zirka anderthalb Jahre altes Mitsumi FX-001D-CD-ROM-Laufwerk (inklusive eigener Controller-Karte, gejumpert auf DMA 6, IRQ 10) haben.

Nun zu meinem Problem: Am besten fange ich damit an, wie das Ganze einmal richtig gelaufen ist. Vor einem halben Jahr hatte ich noch einen soliden 386DX/25, in dessen Gehäuse die eben genannten Karten steckten (Ausnahme: ISA S3-Grafikkarte anstelle jetziger PCI-Grafik). Alles lief mehr oder weniger wunderbar. Doch seit ich meinen neuen Pentium habe, läuft eine wichtige Komponente in meinen System nicht mehr: Mein CD-ROM-Laufwerk stürzte bei jeglichem Zugriff ab. Ich bastelte also zahllose Tage und Nächte, probierte andere IRQ- und DMA-Konfigurationen, schloß Überschneidungen aus, kam aber trotzdem nicht zum Ziel. Also ging ich zu meinem Fachhändler (Media Markt), wo ich den Rechner gekauft habe, und ließ mir das Laufwerk zum laufen bringen. Voller Freude ging es nach Hause. Doch dann kam die Enttäuschung: Der "Fachhändler" hatte anstelle des DMA-Treibers nur den Nicht-DMA-Treiber geladen. Offensichtlich kann mein CD-ROM auf meiner jetzigen Hardware keine IRQs und DMAs pollen, muß also auf Software-Basis Interrupts und Speicherzugriff verwalten. Die Effekte sind größere Belastung der CPU und (viel wichtiger) ein Herabsetzen des Datendurchsatzes auf der Zugriffszeit meines Laufwerks auf Single-Speed-Level. Darüber empört, meldete ich mich bei meinem Fachmenschen. Er erläuterte mir, Mitsumi-Laufwerke liefen nicht auf Rechnern mit mehr als 40 MHz. Ein bißchen fassungslos darüber (Mitsumi Doublespeed zählt sicherlich zu den meistverbreiteten, und eine Panne solchen Ausmaßes sollte doch irgendwo schon mal aufgetreten sein, zumal Escom-Rechner nur noch mit Mitsumi-CD-ROM-Laufwerken ausgeliefert werden) verließ ich den Laden, denn was hat schon die interne Prozessor-MHz-Zahl mit einem CD-ROM-Laufwerk zu tun. Der ISA-Bus läuft standardmäßig so zwischen 8 und 11 MHz, unabhängig vom Prozessor, dort sollte also kein Konflikt entstehen.

Jetzt frage ich Dich, ob diese schwerwiegende Makke nun an meinem Board (und dessen Hersteller) oder bei Mitsumi liegt, da ich in meinem Bekanntenkreis schon ähnliches gehört habe. PCs sind zwar was schönes, aber manchmal bringen sie einen zur Weißglut.

Nils Adelt, Bielefeld

An dieser Stelle muß ich, glaube ich zumindest, mal gehörig mit dem Vorurteil "DMA ist schneller als alles andere" aufräumen. Grundsätzlich ist das Prinzip des DMAs ("Direct Memory Access", übersetzt "Direkter Speicherzugriff") schon dafür gedacht, daß Daten schneller von und zum RAM des Computers wandern. Beim Uralt-IBM-PC, der mit den 4,77 MHz und dem 8088-Prozessor, war das auch noch so. Als jedoch der AT-Computer mit einem 286er-Prozessor und 6 MHz Taktfrequenz, später 8 MHz und darüber, entwickelt wurde, gab es keine DMA-Bausteine zu kaufen, die mit einem höheren Takt als mit 5 MHz arbeiteten. IBM kam aus diesem Grund auf die "geniale" Idee, den Takt für den DMA mit der Hälfte des Prozessor-Taktes zu betreiben, also mit 3 MHz. Der DMA-Baustein und damit die Geschwindigkeit, mit der Daten durch den PC gefegt werden, war also von vornherein langsamer als beim Uralt-PC. Jetzt kommt die Katastrophe bei der ganzen Sache: Bis heute hat sich daran nichts geändert. Bis hin zu einem der modernen 100-MHz-Pentium-Boards ist der DMA-Takt aus Kompatibilitätsgründen bei 3 MHz geblieben. Schon ein Mikroprozessor mit 16 MHz kann die Daten wesentlich schneller übertragen als der lahme DMA-Controller.

Bliebe eventuell noch ein zweiter Vorteil, den DMA anstelle des Mikroprozessors für Datenübertragungen zu verwenden. Die CPU arbeitet nämlich theoretisch unabhängig vom DMA, könnte also während des DMA-Transfers andere Aufgaben übernehmen. Leider scheitert das zum einen an der Tatsache, daß dieses in einem Nicht-Multitasking-Betriebssystem wie DOS wenig sinnvoll ist, und der DMA im PC obendrein den Speicher für die Dauer des Zugriffs blockiert. Der Mikroprozessor muß also ohnehin Däumchen drehen.

Zuletzt muß man sich vor Augen führen, mit welcher Geschwindigkeit die Daten von einer CD gelesen werden. Bei einem Single-Speed-Laufwerk sind es rund 150 KByte/s, bei einem Double-Speed-System rund 300 KByte/s. Das kann der langsamste Mikroprozessor auch gleich selbst übertragen, ohne den DMA bemühen zu müssen, bei dem er dann ja, wie oben angesprochen, sowieso blockiert wäre.

Da der DMA-Treiber des Mitsumi-Laufwerks ohnehin einen Fehler hat, und das Ganze überhaupt nur zum Laufen zu bringen ist, wenn kein DMA verwendet wird, hat Dein Händler mit dem Tausch des Treibers das einzig Richtige getan. Einzig die Erklärung mit "Computer ist zu schnell für Mitsumi" ist etwas fadenscheinig. Wenn Dein Laufwerk tatsächlich langsamer geworden ist, solltest Du mit den Buffer Einstellungen des MSCDEX experimentieren. Bei vielen kleinen Dateien auf der CD solltest Du diese Zahl hochsetzen; wenn AVI-Filme unter Windows abgespielt werden, ist dagegen jeder Cache für die CD nur hinderlich.

Lahme Platte

Ich bin seit kurzer Zeit stolzer Besitzer eines AMD 486DX2/80 mit 4 MByte RAM und einer 420-Byte-Seagate-Festplatte sowie 256 KByte Cache. Das einzige Problem besteht in dem mangelnden Datendurchsatz von zirka 1 MByte/s, genauso viel wie bei dem 486SX/25 meines Freundes. Nun zu meiner Frage an Dich: Wie hoch ist eigentlich der durchschnittliche Datendurchsatz eines VL-Systems? Kann ich von der Garantiezeit gebrauch machen und meinen PC eventuell gegen einen entsprechenden Rechner umtauschen oder muß ich aufgrund des Kaufvertrages meinen PC behalten? Ich habe zudem eine Diskette mit der Aufschrift "VL IDE-Driver (Ver:1.3)" erhalten, aber bei dem Versuch das Programm VTSETUP auszurufen, wurde mir folgendes mitgeteilt: "Vesa/IDE Controller not found!".

Michael Nargang, Alzey

Ich vermute mal, daß Du den Datendurchsatz auf die Daten-Transferrrate von und zur Festplatte beziehst. Ich halte 1 MByte/s zwar auch nicht für sonderlich schnell, von "mangelhaft" kann dagegen überhaupt keine Rede sein. Dein System hat eine ganz normale Leistung, so wie man es erwarten kann, wenn keine aufeinander abgestimmten Komponenten verwendet werden. Es gibt zwar einige gute Festplatten, die per IDE und ohne besondere Vorkehrungen auch 2 MByte/s schaffen, da geht der Preis dann aber schnell nach oben. Dafür, daß man dann gerade mal spürbar schnellere Ladezeiten hat, würde ich das Geld nicht ausgeben.

Da der VESA-Local-Bus direkt am externen Prozessortakt hängt, ist er auch nur maximal so schnell wie der Prozessor. Bei 33 MHz könnte er die Daten theoretisch mit 132 MByte/s übertragen. Bei Festplatten ist das allerdings unnötig. Diese rotieren zum Beispiel mit einer Geschwindigkeit von 3600 U/min. Wenn eine Spur einer Festplatte jetzt 100 Sektoren enthält, und in jedem sind 512 Byte gespeichert, könnten bei einer Umdrehung 51 200 Byte übertragen werden. Da eine Umdrehung 1/60tel Sekund dauert (1 min / 3600) entspricht das einer Datentransferrate von rund 3 MByte/s (51 200 Byte x 60 = 3 072 000). Damit bekommt also sogar der ISA-Bus keine Probleme. Selbst bei neueren Festplatten, die schneller rotieren und mehr Sektoren haben, geht der Wert nur geringfügig nach oben, so daß noch viel Luft beim VESA-Local- und auch beim PCI-Bus ist.

Doc Düse: So geht's

Habt Ihr technische Fragen zu Eurem PC? Dann nichts wie an die Tastatur gesetzt und einen Brief formuliert. Ganz dringende Bitte: Auf dem Briefumschlag und (!) auf dem Brief und (!) auf einer eventuell eingesandten Diskette bitte immer (!) den Absender angeben, da ich im Falle eines Falles nicht reagieren kann. Das Ganze bitte auch möglichst nicht handschriftlich schreiben. So manche vielleicht interessante Frage ist in letzter Zeit unbeantwortet geblieben, weil ich nicht entziffern konnte, was der Absender eigentlich will. Schickt das Ganze an den

MagnaMedia Verlag
Aktiengesellschaft
Redaktion Power Play
Stichwort "Doc Düse"
Postfach 1304
85531 Haar bei München

Die Power-CD bewegt die Gemüter! Die Meinungen reichen von "ein hypergalaktisches Megateil" bis hin zum "kalten Grausen"... Viele Probleme sind lediglich technischer Natur und lassen sich leicht umgehen, wenn man Knuts Tips (siehe unten) beherzigt. Über den Inhalt, speziell über Spiele mit Freischaltungen, kann man natürlich diskutieren. Schreibt! Euer Ulli

Power Post

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Power-Post
Postfach 1304
85531 Haar bei München

AWE-32-Sound

Es ist zwar schon etwas länger her, daß Ihr die Soundblaster AWE 32 von Creative Labs getestet habt, aber ich möchte trotzdem dazu Stellung beziehen. Eigentlich ratet Ihr ja vom Kauf dieser Karte gänzlich ab. Aber irgendwie hat sich der Weihnachtsmann nicht so ganz an Euren Test gehalten oder er kennt *POWER PLAY* nicht. Denn unter meinem Baum fand ich letzte Woche eine AWE 32. Anfangs etwas skeptisch (wegen Eures Tests), steckte ich die neue Karte in meinen PC. Aber siehe da – von Euren Problemen blieb ich verschont. Die Datei "AWEUTIL.COM" versteckte sich speicherresistent im Upper-Memory-Bereich, dank der Hilfe von QUEMM 7.52. Dann ging ich daran, die Spiele zu testen. Hier muß ich zugeben, daß ältere Spiele nicht mit der AWE 32 kompatibel sind. Allerdings beschränkt sich diese Inkompatibilität nur auf die General-Midi-Fähigkeiten. Wählt man den normalen SB16-Modus, funktioniert alles einwandfrei. Klar, man würde natürlich gerne eine bessere Musik bei alten Spielen hören, aber wie könnt Ihr eine Unterstützung einer Hardware verlangen, die es zum Entstehungszeitpunkt der Software noch gar nicht gab, Ihr verlangt doch auch nicht eine auf einem Pentium lauffähige Version vom guten alten Wing Commander 1, oder? Das ist für mich auch nicht der Hauptkritikpunkt Eures, leider zu voreiligen und zu subjektiven Tests. Er endete mit dem Statement, "daß in nächster Zeit wohl kaum eine Direktunterstützung zu erwarten sein wird". Da muß ich Euch jedoch eines Besseren belehren. Hier eine kleine Auswahl der Spiele, die nun absolut 100% die AWE unterstüzen, also sowohl SB16-Soundeffekte wie General Midi Musik: Tie Fighter, Aces of the Deep, Earth Siege, Wing Commander 3, Magic Carpet, Nascar Racing, Heretic, Descent, Kings Quest VII, Ecstatica, Bio Forge, Dark Forces ... Außerdem sei noch bemerkt, daß manche Programme wie z.B. Nascar Racin und Magic Carpet ohne Probleme mit den DOS-Extendern funktionieren. Auch Eure Preisangabe war etwas übertrieben. Vielleicht stimmte sie zum Zeitpunkt Eures Tests, jedoch zu Weihnachten 1994 kostete die Karte nurmehr 420 Mark. Übrigens: Die RAM-Steckplätze auf der Karte dienen dazu, MIDI-Instrumente auf der Karte abzuspeichern, wenn man MIDI-Musik machen möchte. Diese Information kann man auch aus dem Handbuch entnehmen. Wolfgang Ammer, CH-Graz

Wunderbar, da hat Creative Labs ja doch noch was getan. Generell halte ich es trotzdem für recht dreist, eine von der Spieleindustrie anerkannte Schnittstelle für MIDI-Daten zu ignorieren (MPU-401) und einfach darauf zu hoffen, daß die Softwareentwickler der Spiele das Kind schon schaukeln werden. Dadurch gibt es nämlich wieder eine Fehlerquelle mehr, weil Source-Codes umprogrammiert und getestet werden müssen, und Fehler gibt es in den Spielen schon genug.

DOOM-Editor

Ich habe nur eine kleine, aber nichtsdestotrotz für mich wichtige Frage, und ich bitte Euch, sie zu beantworten: Welche Werkzeuge bzw. Editoren braucht man/gibt es, um selbst Levels für DOOM 2 zu kreieren und wo kann man sie bekommen? Muß man ein Programmierprofi sein, oder kann man es leicht erlernen? Sven Leinert, Fulda

Natürlich mußt Du kein Programmierprofi sein, um eigene *Doom-2*-Level zu basteln. Diverse Editoren liegen auf fast allen Shareware-Mailboxen in ganz Deutschland rum. Solltest Du kein Modem besitzen, empfehlen wir Dir, einfach mal in einige aktuelle Shareware-CDs zu schauen. Beim Händler kannst Du den Inhalt sicher erfragen. *kn*

Wunsch

Ich beziehe nun seit ungefähr einem Jahr regelmäßig Eure Zeitschrift und bin eigentlich sehr zufrieden. Außer den zahlreichen Tests und Präsentationen freue ich mich immer besonders über Tips & Tricks, Cheats oder gar Komplettlösungen. Äußerst ärgerlich ist es jedoch, wenn man ein neues Spiel spielt, sich an ein dazugehöriges Cheat erinnert, dieses aber im – mit der Zeit immer größer werdenden – Zeitschriftenstapel beim besten Willen nicht wiederzufinden vermag. Ich würde es daher begrüßen, wenn Ihr in jeder Ausgabe einen Index aller behandelten Spiele mit entsprechenden Vermerken, welcher Art die Hilfestellungen sind, abdrucken würdet. Ich denke, alle Leser wären Euch sehr zu Dank verpflichtet. Tobias Köple, Bremen

Keine schlechte Idee. Jetzt müssen wir nur noch jemanden finden, der sich durch unseren fünfjährigen Tipshaufen wühlt und uns eine vernünftige Datenbank bastelt. Wie wär's, fühlt sich einer unserer Leser dazu berufen?

Fauler Zauber?

Ich habe Euren Artikel "Hex-Hexerei" in Ausgabe 1/95 mit großem Interesse gelesen. Ich selbst habe vor einiger Zeit alle Offsets zur Bearbeitung der *.PLT-Dateien von X-Wing herausgefunden (geht hervorragend mit dem Multitasker von Novell DOS 7, da kann man die Ergebnisse direkt nach dem Umschalten von Nortons Disk-Edit zu X-Wing bewundern).

Während sich die Sache bei X-Wing jedoch noch einigermaßen übersichtlich gestaltete, stehe ich bei TIE-Fighter vor echten Problemen: Trotz gezielter Vorgehensweise, sorgfältigen Vergleichen u.v.m. gelang es mir bis jetzt nicht, auch nur eine winzige Auszeichnung zu ermogeln. LucasArts muß die Piloten-Dateien m.E. in irgend-

einer (wahrscheinlich ganz einfachen) Art und Weise "codiert" haben. Daher meine Frage: Wißt Ihr irgendetwas über das Format der *.TFR-Dateien von TIE Fighter? Für Informationen wäre ich Euch sehr dankbar.

Michael Benden, Euskirchen

Als alter Stammleser wird Dir die Hexerei aus *POWER PLAY* 10/94 doch wohl nicht entgangen sein? Oder etwa doch? Denn auf Seite 71 und 72 wird wirklich sehr sehr ausführlich auf die *TIE Fighter*-Spielstände hingewiesen; sie wurden in dieser Ausgabe regelrecht zerpflückt und in ihre Einzelteile zerlegt. *kn*

CD-FROM

Ich habe ein paar Fragen zu CD-FROM. Von einem Freund habe ich gesagt bekommen, daß man mit diesem Gerät Dateien (Spiele) auf eine CD kopieren kann. Da meine Mutter in ihrem Geschäft ein CD-FROM hat, kam mir die Idee, meine ganzen Originale auf einer CD zu speichern. Nun meine Fragen:

1. Wie funktioniert das Kopieren?
2. Wo bekomme ich leere CDs her?
3. Kann ich die Spiele von der CD dann mit einem normalen CD-ROM spielen?
4. Was muß ich beim Kopieren beachten?
5. Kann ich beim Kopieren etwas falsch machen?

Christoph Zipperle, Bruchsal

Mit einem CD-FROM, das man nebenbei bemerkt auch als "CD-Writer" bezeichnet, kann man spezielle dafür gefertigte CDs tatsächlich beschreiben. Viele Mail-Boxen-Betreiber und auch Firmen nehmen so ein System inzwischen tatsächlich für Archivierungs-Zwecke her, genau so, wie Du Deine Spiele speichern willst. Die Daten werden allerdings nur mit einem speziellen Programm auf die CD "gebrannt", und Du mußt Dir vorher genau Gedanken machen, was wo auf der CD stehen soll. Ein CD-Rohling kostet übrigens so zwischen 20 und 50 Mark, und bei den ersten Versuchen kann da schon mal was schiefgehen. Es wäre also auf jeden Fall besser, wenn Du die Aktion (wenigstens beim ersten Mal) einem Fachmann überläßt. Denn eine einmal falsch gebrannte CD ist für alle Zeiten unbrauchbar.

Pratchett-Fan

In Ausgabe 2/95 habe ich den Discworld-Report gelesen. Da ich ein großer Pratchett-Fan bin, würde ich es super finden, wenn Ihr die dort genannten Artikel vielleicht mal im *POWER*-Shop anbieten würdet: Poster, Figuren, Landkarten, etc... Da auch in Deutschland Terry Pratchett ein großer Erfolg ist, würden das sicher auch andere Spitze finden.

Markus Hoffmann, Offstein

Darüber läßt sich reden. Wir machen uns mal schlau, wo wir die Sachen in Deutschland auftreiben können. *vw*

Sagt warum

Ich muß sagen, daß Ihr Euch wieder stark gebessert habt. Nachdem Ihr den Verlag gewechselt habt, ging's mit Euch ja ein wenig bergab, ich spielte schon mit dem Gedanken, die *POWER PLAY* abzubestellen. Aber jetzt seid Ihr wieder Top! Hier meine Fragen:

1. Warum habt Ihr den Verlag gewechselt?
War das freiwillig oder hat Euch Markt & Technik abgesetzt?
2. Wann findet die Londoner ECTS '95 statt und kann ich als Otto-Normalverbraucher da überhaupt hin?
3. Warum richtet Ihr nicht eine Rubrik ein, in der alle wichtigen Termine wie Messen usw. aufgeführt sind?

Mario Fink, Ehrenberg

Danke für Dein Vertrauen. Es fand übrigens kein Verlagswechsel, sondern (wg. Verkauf der M&T-Buchabteilung) nur ein Namenswechsel unseres Verlages statt.

Die ECTS findet vom 26. bis 28. März im Londoner Olypiastadion statt. Allerdings stehen Deine Chancen da eher schlecht. – Der Eintritt ist nur für Fachbesucher! Wenn Du zu der Zeit sowieso in England weilst, können wir ja mal versuchen; Dich reinzuschmuggeln. Ruf bei uns an! *vw*

POWER-CD

Die *POWER PLAY*-CD. Eine gute Sache, ich war von der CD Nr.1 angenehm überrascht. Um WINDOWS scheint man (leider) nicht drumherum zu kommen, aber: WIN, PPLAY.EXE, und schon kann man alles machen, was die CD hergibt. Die YELLOW POINT-Oberfläche ist mit das Beste, was ich gesehen habe. Da dachte ich noch: Endlich: – und – weiter so.

Die Enttäuschung kam mit der *POWER PLAY*-CD 2. Da ich verschiedene CDs aus der gleichen Stilrichtung habe, überkam mich hier das kalte Grausen: Munter begann nach PGRstart die Festplatte zu wüten, da wurde wieder in den WINDOWS:INI-Dateien rumgehackt und geschrieben, eine neue Programmgruppe samt Dateien kopiert und erstellt. Scheußlich! Denn, daß es auch ohne geht, zeigte ja PP-CD-1. Außerdem: Wenn (und da das ja tatsächlich fast jede CD so macht) es denn so gemacht wird, hat man nach mehreren CDs einen Wust von neuen PRGgruppen und platzraubenden Dateien auf der Festplatte. Hier könnte man sagen: weniger ist mehr!

Nochmal CD 2: Eine Unterteilung der Demos in DOS und WINDOWS-Sparte wäre auch nicht schlecht (oder habe ich da 'ne Liste übersehen?) Ralf Nitsche, Koblenz

Gerade habe ich mir eine Zeitschrift mit CD gekauft und muß Euch eins sagen: Ein hypergalaktisches Mega-Teil! Vor allem wart Ihr aber so intelligent und habt die Schutzhülle der CD mit Spezialkleber festgeklebt (damit man sie schön leicht abbekommt)

Andreas Schwarze, Hamburg

Ich bin nicht so ganz überzeugt von Eurer neuen CD. Erst einmal fehlt ein Hinweis, zu welcher Ausgabe die CD gehört. Das sollte in Zukunft geändert werden. Auch stört mich, daß die CD nur unter Windows läuft. Ebenso sollte im Heft eine Übersicht über den Inhalt der CD sowie eine kurze Anleitung vorhanden sein. Auch mag ich nicht, daß der größte Teil zum Freischalten, die CD also nichts anderes als eine "Pay-CD" ist. Und da ich die meisten Spiele bei meinem Software-Händler sowieso billiger bekommen kann, ist diese CD für mich relativ überflüssig. So wie ich sie mir vorgestellt habe, sollte diese ähnlich aufgebaut sein, wie die alten *POWER PLAY*-CDs. Denn die CD einer Spielezeitschrift sollte meiner Meinung nach vornehmlich Demos, Patches, Previews; Videos und dergleichen mehr enthalten.

Nun aber noch zu einer Frage zu den alten *POWER PLAY*-CDs, von denen ich die Ausgabe 3/94 – 6/94 direkt von Blue Man Publishing bzw. im Zeitschriftenhandel erhalten konnte. Dann habe ich mich jedoch Mitte Juli '94 dazu entschlossen, diese auch zu abonnieren. Aber Blue Man Publishing reagierte nicht. Jetzt möchte ich gerne wissen, ob die Ausgaben 3 – 6/94 die einzigen *POWER PLAY*-CDs waren, oder ob noch andere erschienen sind. Wenn ja, welche Ausgaben waren das und wo gibt's die? Thorsten Lange, Iserlohn

Wir arbeiten weiter an der Qualität der CD. Wie Ihr sicher bemerken werdet, haben wir der Oberfläche in der aktuellen Ausgabe ein neues Gesicht gegeben. Weitere Verbesserungen werden folgen. Deine Frage zu den ersten CDs: Da wir uns vom Produzenten trennen mußten, gibt's nur diese Ausgaben.

Mit der Installation unter Windows sollte es eigentlich keine Probleme geben. Wem das ständige win.ini oder sys.ini-Geschreibe auf die Nerven geht, kann sich das CD-Verzeichnis mit einem Deinstaller ja jederzeit wieder löschen, ohne die ini's zu editieren.

Zum Punkt Demos unter Windows: Natürlich packt's unser geliebtes Bill-Gates-Betriebssystem nie so richtig, vernünftige Protected-Mode-Spiele oder -Demos laufen zu lassen. Besonders mit Soundblaster-Karten gibt's Probleme. Zur Not empfehlen wir Euch immer, die Demos direkt vom DOS aus zu starten, unter Windows "kann" es Probleme geben. Zum kurzen Reinschnuppern tut's Windows aber auch. *kn*

KONTAKT



Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power-Play-Kontakt bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für 5,– DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben.

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der **Ausgabe 06/95** (erscheint am 10. Mai '95): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis 31. März '95 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **Juni-Ausgabe 1995** (erscheint am 14. Juni 1995) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

C64/C128

Verk. Gemstone Warrior & Healer, Temple of A., Karateka, Blue Max, Druid, Fahren 451. Perry M., Alter Ego f. einige Infocoms ca. Neupreis Tel. 0721/31748

Verk. Final Cartr. 3 + Orig.-Pirates, Defender o.t. Crown, Geos, Lexicon, Schach, Terrafighter, Sextel u. viele a. 50,–, 12 Plotterstifte 1580 20,–, ande. = 8,–. Tel. 0351/4123299

Suche original Curse of the Azure Bonds und Bard s Tale II für C 64 (Preis nach Vereinbarung). Tel. 08636/5195 (Stefan)

Amiga

Verk. Amiga 500, 1MB, 2. Laufwerk, 2 Joysticks, 9 Originale (Railroad Tyc., History Line, Monkey Island...), Leerdisks VB DM 400. München 089/3544111

Verk. Amiga 500, 1MB, Monitor, 2. LW, 80 Disk., 12 Originalspiele (Bund. Manager, Hattrick Monkey 2 u.s.w.) 2 Mäuse, Joystick, Druckerkabel; VHB 800 DM; Tel. 0381/1208134

Eishockey Manager, Bundesliga Manager-Hatrik, 1990 und 20 weitere ältere Programme. Tel. 02256/3143

Verk. Larry Triple Pack, Indy 4, History Line., Leg. of Kyrandia, WWF1, Hollywood Col., Hill Str. Blues, ZakMackracken PS: Suche für PC Wing Com.3 Sp. Ed.; Tel. 06139/8665

Amiga 500 + 1MB + 2. LW + Monitor 10845 + Maus + 2 Joysticks + 60 Disks + Originale (BMP, Beneath a Steel Sky...) Für VB DM 450, Raphael Bahn Tel. 02203/85162

Verkaufe folgende Spiele für Amiga: Elfmania DM 50,–, Ansloss World Cup DM 50,–; Verkaufe neuwertigen Game Boy mit Handy Boy u. 7 Spielen DM 420. Tel. 09674/8185

Verk. A500 + 1MB, Monitor, 10 Orig. Spiele, Bücher, Zubehör z. B. Disk-Box etc. NP ca 2000 DM. Preis nach VB; Tel. 07542/21944 Fax 07542/912116

Verkaufe: Ambermoon 40; Spaceward Ho 30; Legend of Kyrandl 130; Mega to Mania 20; Tobias Winchen Tel. 02171/49589

Verk. Ambermoon, A-Train, Syndicate á 30 DM; Eis. Manager, GS2000, Turrican 3, Uridium 2, W. Com. 1, Monkey 2 á 20 DM, Castles, F-19 á 10 DM; Tel. 07621/77253

Verkaufe Amiga-Originale: Siedler, BMH, Elite 2, Micro Machines, Mad TV, Monkey 2, Bodyblows, EHM, Dogfight, Wing Commander, Zool, Battle Isle, etc Tel. 030/8131235

Verk. A 500 + Monitor 1084 VB 300 DM 15 – 16 Uhr 069/892140

Verk. Amiga 500, 1MB RAM, 2. Laufwerk, ca 100 Disketten, Monitor, Action Replay 3, 11 Originale, 2 Joysticks, Mouse, Bücher. Für VHB 500 DM, Tel. 06387/601 Jens

Verk Amiga 500, 1 MB, Monitor 1084, 2 Laufw., 2 Joyst., 2 Diskbox., 230 Disks, 10 Originale (Siedler, Dune II, Historyl., usw.) Amiga 500-Buch, Anleitungen, 500 DM.Tel. 02205/88761

Verk.: A 500, 1MB, TV-Modulator, 2 LW, Drucker, 2 Joysticks, 84 Disks, Dune II Orig. NP 1600,– VB 500.–! Tel. Berlin 4911991

Super Angebot! Verkaufe A 1200, 6MB, 420 MB Festplatte, 2. Laufwerk, Overdrive CD-ROM, Monitor, Spiele (Lili Divil, Microlosm. uvm.) für 2000 DM. Tel. 089/6019436

Suche Spiele in Art Hot Numbers etc., teils auch Sport Manager für Tennis usw. Auch Golf. Werner Scharf, Zur Windmühlen 10, 26180 Rastede

Amiga 500 + 1 MB, Farbmonitor, Drucker, 2. LW, TV-Tuner, TV-Modulator, Freezer, viele Originale, Maus, Joysticks... (Auch einzeln) GST zu verkaufen! Tel. 02572/6847

Verkaufe Amiga 2000, Tast. + Maus, Monitor, 1 MB RAM, 3 x 3,5" LW, SCSI-Controler A2090, HD Quanlum 40 MB, 4 Joy., Handbücher, Orig.-Spiele, Leerdisks für 800 DM, 07235/1647

PC. Ranlralner (80) Rebel-A. (50) Lords-of-P.(40) Commanche (35) S. Soccer (25) AM: BMH 3 (60) BMP (35) Monkey 2 (40) B17 (20) Mad TV (20) Th. Hawk (20) Turrican 2 (15) Tel. 03631/896828

Verkaufe: Assass in Special Edition (15.–) Turrican 3 und Mr. Nutz für je 35,–, zusammen mit Assassin für je 45.– (VB) Tel 07984/777 (Jochen)

Verk.: Elite 2, Syndicate, Die Siedler, Der Clou! Indy 4, Software Manager, Genesia, Kolumbus, Patrizier, Amos, Amos 30, Amos Compiler; je 30 DM; Andi, Tel 05021/64427

Verkaufe Ween, Thunderhawk, je 20,– Legend of Fearghail, Wizkid, Another World, Crazy Cars 3, je 30,–, Death Knights of Krynn 40,–; Suche Might&Magic 3 Tel. 04361/1238

Verkaufe alle meine Spiele (Originale) wg. Systemaufgabe (A500). Anrufen und Liste anfordern (Kostenlos) Tel. 0511/862368

Verk. Preisgünstig Amiga 500 Games, z.B. Siedler 30,– , Halt. 40,– Reunion 30,–, Anstoss 30,–, Eish. Man 30,–. Info und Liste verlangen bei Marcus 07236/8623

Verk. 20 MB Festpl. A590 mit Autoboot und RAM Steckplätzen 140,–. 60 Disk.Orig.+PD 60,–, Orig. DeLuxe Video 3, D.Print 2 je 30,–, Wing Com., Pirates je 20,– T. 0351/412399

Verk. Midi-Interface + Softw. 35,–, Super Design Mouse 20,–, Orig. J. Jones 3, Wings, Epic je 25,–, Populous, Humans je 20,–, Space Ace, Chuck Yeager je 15, , zus. billiger Tel. 0351/4123299

Amiga Originale z.B. Desert Strike, F-19, Burntime, Monkey Island I, II, Battle Isle I, A, M-1, Pirates usw. Liste bei: M. Konopka, Rheinstr. 25, 26419 Schortens, Tel. 04461/80733

Verk. A 500 + 2,5MB RAM + 2. Laufw. + 2 Joysticks + diverse Spiele + Monitor und Maus VB 700. Tim Peters, An den Eichen 9, 46419 Anholt Tel. 02874/3634

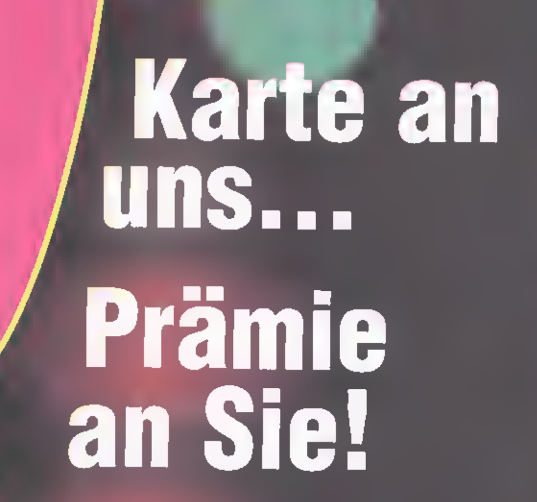
Verk. Amiga 500 2.3 MB RAM Zweitfloppy, 2 Joysticks, TV-Modulator, Maus ca. 200 Disketten BMH, F1 GP, Plz.Con, Der Clou, Mario May, 37186 Moringen, Birkenweg 6, 05554/1288

Suche für Amiga 500 das Spiel Player Manager und Bundesliga Manager 3; Angebote an: A Thomsen, Aussiedlung 40, 25938 Alkersum

Biete aktuelle Software für den Amiga!! Tel. 05731/96596 oder 05731/49451

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigeninserenten:

- Kleinanzeigenaufträge **ohne Absenderangabe auf der Rückseite der Karte** sowie Anzeigentexte unter **Postlagernummer** können leider **nicht** veröffentlicht werden.
- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden ab sofort **keine Fremdwährungen** mehr angenommen.
- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihre Auftragskarten immer **vollständig ausgefüllt** sind. (z.B. Unterschrift).





Karte an uns...
Prämie an Sie!

Werben Sie einen neuen Leser und...
POWER PLAY belohnt Sie!

Prämie 2

Accu-Bohrschrauber von BLACK&DECKER

2 Drehzahlbereiche
6 stufig Drehmomentvorwahl.
Mit Ladegerät
Rechts/Linkslauf
8 mm Bohrleistung in Stahl,
13 mm in Holz.
TÜV-geprüft.

Mit 5 Mark dabei! Private Kleinanzeige in POWER PLAY

Bitte veröffentlichen Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von *POWER PLAY* den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

- ☐ Amiga ☐ C 64/128 ☐ MS-DOS-PCs ☐ Atari ST
- ☐ Game Gear ☐ Mega Drive ☐ Lynx ☐ Game Boy
- ☐ PC-Engine ☐ NES ☐ SNES ☐ Kontakte
- ☐ Diverses

DM 5,– liegen ☐ bar ☐ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Private Kleinanzeige (maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!)

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum (Absender umseitig, bitte nicht vergessen) Ort Unterschrift

...sgarantie / Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn sie nicht binnen einer Woche ab ...ng dieser Belehrung schriftlich bei Power Play Abonnement Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen wird. ...g der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

...ervice, D-74168 Neckarsulm. Fax 07132/959 244

POWER PLAY KLE…

KON…

Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkau…

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie … oder Verbindungen? Der Power-Play-Kontakt bietet allen Compu… Gelegenheit, für 5,– DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen … Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben.

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt de… **06/95** (erscheint am 10. Mai '95): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis 3… (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Auftr… in der **Juni-Ausgabe 1995** (erscheint am 14. Juni 1995) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Dur…

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 … betragen.

C64/C128

Verk. Gemstone Warrior & Healer, Temple of A., Karateka, Blue Max, Druid, Fahren 451, Perry M., Alter Ego f. einige Infocoms ca. Neupreis Tel. 0721/31748

Verk. Final Cartr. 3 + Orig.-Pirates, Defender o.t. Crown, Geos, Lexicon, Schach, Terrafighter, Sextet u. viele a. 50,–, 12 Plotterstifte 1580 20,–, ande. = 8,–. Tel. 0351/4123299

Suche original Curse of the Azure Bonds und Bard's Tale II für C 64 (Preis nach Vereinbarung). Tel. 08636/5195 (Stefan)

Amiga

Verk. Amiga 500, 1MB, 2. Laufwerk, 2 Joysticks, 9 Originale (Railroad Tyc., History Line, Monkey Island...), Leerdisks VB DM 400. München 089/3544111

Verk. Amiga 500, 1MB, Monitor, 2. LW, 80 Disk., 12 Originalspiele (Bund. Manager, Hattrick Monkey 2 u.s.w.) 2 Mäuse, Joystick Druckerkabel; VHB 800 DM; Tel. 0381/1208134

Eishockey Manager, Bundesliga Manager-Hatrik, 1990 und 20 weitere, ältere Programme. Tel. 02256/3143

Verk. Larry Triple Pack, Indy 4, History Line, Leg. of Kyrandia, WWF1, Hollywood Col., Hill Str. Blues, ZakMackracken PS: Suche für PC Wing Com.3 Sp. Ed.: Tel. 06139/8665

Amiga 500 + 1MB + 2. LW + Mo… Maus + 2 Joysticks + 60 Disks… (BMP, Beneath a Steel Sky...) Fü… Raphael Bann Tel. 02203/85162

Verkaufe folgende Spiele für Am… DM 50,–, Anstoss World Cu… Verkaufe neuwertigen Game Bo… Boy u. 7 Spielen DM 420. Tel. 0…

Verk. A500 + 1MB, Monitor, 10… Bücher, Zubehör z. B. Disk-Bo… 2000 DM. Preis nach VB: Tel. … Fax 07542/912116

Verkaufe: Ambermoon 40; Space… Legend of Kyrandi 130; Mega 1… Tobias Winchen Tel. 02171/4958…

Verk. Ambermoon, A-Train, Sy… DM; Eis. Manager, GS2000, … Uridium 2, W. Com. 1, Monkey … Castles, F-19 à 10 DM; Tel. 0762…

Verkaufe Amiga-Originale: Siedle… 2, Micro Machines, Mad TV, … Bodyblows, EHM, Dogfi… Commander, Zool, Baffle Is… 030/8131235

Verk. A 500 + Monitor 1084 VB 3… 16 Uhr 069/892140

Verk. Amiga 500, 1MB RAM, 2. … 100 Disketten, Monitor, Action … Originale, 2 Joysticks, Mouse, … VHB 500 DM. Tel. 06387/601 Je…

Verk. Amiga 500, 1 MB, Moni… Laufw., 2 Joyst., 2 Diskbox., 2… Originale (Siedler, Dune II, Hi… Amiga 500-Buch, Anleitungen, … 02205/88761

Wichtige Hinweis… für alle Kleinanze…

- Kleinanzeigenaufträge **ohne Abs…** Anzeigentexte unter **Postlagern…**
- Zur Bezahlung von Kleinanzeige… angenommen.
- Bitte achten Sie auch darauf, da… **vollständig ausgefüllt** sind. (z.B. Unterschrift).

Werben Sie einen
neuen Leser und...

POWER PLAY

belohnt Sie!

Die Prämien-Karte an uns und die Belohnung kommt zu Ihnen!

Eine gute Empfehlung:
Power Play mit oder ohne CD

Prämie 1

Computer Spiel auf CD: THE LEGEND OF KYRANDIA 3



Begeben Sie sich mit dem listigen Malcolm in die phantastische Unterwelt von Kyrandia. Reich gestaltete 3D-Landschaften und klare, digitalisierte Sprache machen den Trip zum spannenden Erlebnis.

Prämie 2

Accu-Bohrschrauber von BLACK&DECKER

2 Drehzahlbereiche
6 stufig
Drehmomentvorwahl.
Mit Ladegerät
Rechts/Linkslauf
8 mm Bohrleistung in Stahl,
13 mm in Holz.
TÜV-geprüft.

Vertrauensgarantie / Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei Power Play Abonnement Service, D 74168 Neckarsulm widerrufen wird. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Ist die Karte bereits weg, einfach faxen an: Power Play, Abo-Service, D-74168 Neckarsulm. Fax 07132/959 244

Vertrauensgarantie / Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei Power Play Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen wird. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

MS-DOS

VK: SC2000, P. Strike, je 40; TFX, Aces-otD, je 59; SCTO1 25; Suche Wings of Glory, US-Navy-Fighters (CD)! A. Weickmann, Tel/Fax: 09771/97942, nach 18 Uhr

Verkaufe PC-Originale: Ultima 8 40 DM, Privateer 50 DM, System Shock 80 DM, WC Academy CD 50 DM, Litl. Big Advent. 60 DM, Doom 2 CD 50 DM, Tel. 02623/4455

Verkaufe Original Spiele 3,5 Loom 25,–Sherlock Holmes 45,–, Indiana Jones 4 35,–, Goblins 2 35,–, Schatz i. Silbersee 35,– Tel. 09188/3186

Verk. Orig. WC1 + MIS. 40,–, Synd. 50,–, DDT 70,–, Sherl. Homes 65,–, Privateer 70,–, Gob 3 70,–, Term Ramp 45,–, Lands o. Lore 45,–, Kyrand 2 55,–, Kyra 3 80,– Alquadim 60,– T: 0711/333204

Verk. VL-Motherb. 486DX33 350,–, SB 2.5 mit Box 120,–, PC-Love 60,–, Str. Com. + Speech + Tac OP 60,– Nascar 70,–, WC2 45,–, Aces of Deep 75,–, Blackhawk 65,–, Tel. 0711/333204

386DX\40. 4MB RAM, 84MB HDD, 3,5" FDD, Paradise SVGA-Karte, Mini-Tower, ohne Monitor DM 500,–, mit Monitor 14" SVGA u. MPR2 f. DM 800,–, Tel. 0341/323762

Verkaufe für PC, Original Games, auf CD, Dawn Patr., Colon, Zation, B.a. Krondor, 3.5", Privateer, F 14 Fleet Def. Pacific A.W. L.O. Lore und viele mehr. Tel. 0821/156388

Verk. /Tausche ca. 30-Original-PC-Games; 102 MB HDD; 5.25" LW, VGA-Grafikkarte. Infos unter Tel. 089/153954 ab 15 Uhr

Verk. Orig.: Cyberia, Kyrandia 3, DJAZ, Simon T.S. (CD), Battle Isle 2, Theme Park u. Shadow Caster, Tel. 0441/502583

CD-ROM: Novastorm, Kyrandia 3, Rebel Assault, Rise of the Robots, Doom 2, Simon the Sorcerer, Day of Tentacle, Battle Island (alles VB) Tel. 07309/6830

Verk. Ong. Simon the Sorcerer, Sys. Shock, Syndicate alle Deutsch für je 40,– DM, Tel. 06241/74726

Verkaufe Originale Nascar Racing CD, Tie Fighter, PGA Golf 486, Bundesliga Ran 3, je 40,– DM zzgl NK, 07191/23627 ab 18 Uhr

Verkauf od. Tausch: Master of Magic 50; Tie Fighter 45; Sam&Max 45; Legacy 40; Shadow Cast. 40; UUW 2 40; Red Baron 40; Inca 40; etc., Daniel, Tel. 0711/6407620, ab19 h

Verk. PC-Spiele: CD-ROM: Simon the Sorcerer dt. 55 DM, Höhlenwelt-Saga dt. 60 DM, Diskette: Pacific Strike 40 DM. Tel. 02520/459 (Daniel Scholz) ab 18.00 Uhr

Verkaufe Theme Park (CD), Aces of the Deep für je 35 DM. Suche Kyrandia 3. Tel. 05604/7429

Verk. CDs: LBA 40,–, Tentacle, Battle Isle 2, Anstoß je 35,–, R. Assault, Goblins 2, Ult UW, WC 2 je 30,–; Disk: Syndicate 35,–, Indy 4 30,–, Epic Pinball 25,–. Tel. 0525486468

!Billig! Humans, More-Incr.-Machine, Mad TV, EOB 3, Mixed Collection, Shanghai 2, Fun Family, Fantasy Collection, Atomino, Logical je Spiel 18,– Tel. 0525486468

Biete: Wizardry 7, Dungeon Hack, Lemmings, More Lemmings, Eish. Man, MM 4, Dragonflight je 35,– + NN; Tornado, Beholder 2, Planet's Edge je 30,– + NN; Suche Ultima 1–4; Tel. 02327/73161

Verk. Orig. PC Spiele 3.5", alle kpl. dt. Fifa Soccer, Hand of Fate á 55,– DM, Battle Bugs 50,– DM, Aces of the Deep 60,– DM. Tel. 06106/13452

Suche Imperium von Electronic Arts (Original) Tel. 0521/330862, Michael (ab 10.04.1995 Tel. 0531/55013)

Verkaufe „Sam'n Max"-Diskettenversion (3,5") für Schlappe 50,– (VB)! Tel. 07964/777 (Jochen)

Intel 386/33 MHz, 4 MB RAM, 40 MB FP/SB-Pro 14" VGA-Monit. CD-ROM-3, 5 LW, Mouse usw. + Spiele 3,5 (wert ü 1000,– DM) u. 1500 CD Spiele o. Sharw-FP 1800,–, Tel. 0304262558

Verk./Tau. Monkey 2 25 DM, Ultima 7/2 Lös. 30 DM, Lotus 3 20 DM, UW2tLös. 30 DM, TF1942 25 DM, GS2000 20 DM, CD mit WAV Dateien 15 DM. Tel. 09261/91356

Verk. CD-ROM Cyberia Neu DM 60,– . Tel. 0531/355395

Suche Aces of the Deep (CD, in Deutsch); Verkaufe Police Quest IV (3,5), der Patrizier (5,25) und Heart of China (3,5) Tel. 037752/3821 Andreas ab 18 Uhr

Verk. PC-Spiele! Lionking: 37, Kyrandia 3 (CD, deutsch): 57, Defender o. the Empire: 12, Monkey Island 2 & KingsQuest 5 (beide: deutsch): je 15, zus. 25; Tel. 034544501, ab 16 Uhr

Tausche DSA2 gegen Under a killing Moon (Deutsch) oder gegen ein anderes gutes CD-ROM-Spiel. Tel. 06142/504691 ab 18 Uhr

Verkaufe Ultima 8, Anstoß-WM-Edition, Eishockey-Manager, Black Gold, B17, zusammen für 100 DM per NN. Tel. 02441/4194, ab 20 Uhr

CD: System Shock enhanced, Sam+Max dt.; Disk: Panzer General, 8MHaffrick, sc2000; Mo – Fr 0561/13655 Andreas. Verkaufe auch 486-66 Proz. Einbau mögl.

Verk. alte + neue Software für PC. Auch auf CD-ROM, schreibt für eine Liste an: Marcel, P.D. Box 365, 6400 AJ Herrlen, Holland. (Orig.)

Verk. CD-ROM: Rebel Assault VB 50,–, Ear+ Siege + Speech 70,– VB, Profostar VB 20,– 2x2MB = 4 MB 72 PN 100% OK 210,- VB (inkl. Porte + Packet + Gratis Disk, Allem) Tel . 069/748934

Verk. PC-Orig.: Dogfight; Commanche Mission Disk 1+2; Strike Commander; 20–50 DM; Windos 3.1(30 DM); Drdos (20), Double Density (20), Tel. 03695/622963

Verk.: nur Original-Disketten/nur zus. Falcon 3.03 (Falcon3+Op.Tiger+Mig29+F-18) 80,– DM 02152/516680 nach Erwin fragen, wenn nicht da, Name u. Tel notieren lassen

Suche: Metal Marines, Theme Park; Abzugeben: Chaos Engine- Day of Tent., Fields of Glory, SC2000, B. Isle2, Spelljamer, Monkey 1.2, Castles 2, WC2, u.a. ab 17 Uhr; 07502/4511

Suche: Grandest Fleet, Battlebugs, Panzer General, M. of Orion, Transp. Tycoon, Colonization, Oldtimer, Burn Steel2, Burn Steel 1 Data D., Siedler, C. Fod. ab 17 Uhr 07502/4511

Verk. auf CD: Erben d. Erde 40,–; Kyrandia 3 70,–; Dragonsphere 40,–; auf 3,6": SOS 35,–; Lands of Lore (e) 35,– Klaus Hubrich 02103/51627 ab 18.00 Uhr

Verk. Anstoß 30 DM, Tie Fighter 35 DM, Pirates Gold 30 DM, Ultima 7/1 25 DM, Air Combat Cla. 35 DM, Elsh. Manager 25 DM, Ra: Lroad Tyc. 20 DM. Tel. 02131/940061

Verk. 486/33, 8 MB RAM, Cache 256 KB, 3,5+5,25 Zoll Laulw., VGA 1 MB, CD-ROM, Festpl. 120+90 MB, SB 2.0, S/W Scanner, + Software, Monitor, VB 2500,- Tel. 02434/20487

Verkaufe Ecstatica (CD-ROM) mit Dt. Anleitung und Komplettlösungen für 60,– , Tel. 08041/41103 ab 17.00 Uhr

Board486DX33, Uhr defekt, 256KB Cache, 1 VL 7 ISA-VL-SVGA-Karte Genoa833 1MB 450 DM, PC286/20, 2 MB RAM, 43 MB HD, LW 3,5 + 5,25, VGA 512 KB, Col-Mon 500 DM Tel. 0391/5412124

CD-ROM-Verkaufe/Kaufe neue und ältere Spiele auf CD. Schreibt an Wolfgang Hüber Friederichshofenerstr. 38, 85049 Ingolstadt

Suche Sherlock Holmes Consulting Detective Vol. 2; Tel 0711/7286603

Verk. Siedler, Little Big Adv., Death or Glory, Theme Park, BMH, Battle Isle 2 + Scenery, Sherlock Holmes, Warkraft. je 50,– Tel. 0208/482127

Orchid Soundwave 32 zu verk, Preis: 249 DM, 16 Bit-Soundkarte, Roland + SoundBlaster kompatible. Tel. 02552/2815

Mainboard + CPU 386DX40 AMD, 100 DM VHB Floppy, Festpl. Contr., ISA-Bus (2 Karten) 30 DM beide. Martin Malsch 06152/61224 ab 15.00 Uhr

Verkaufe für CD-ROM: Magic Carpet, Dreamweb, Kyrandia 3, KO 6, Darkseed, Ecstatica, Killing Moon u.a. evtl. Tausch 06441/47566

Suche Master of Magic CD Deut. Vers. Kaufe od. Tausche geg. Aces of t.Deep, Warcraft, Nascar Racing, usw. Alles CD: Suche Wacky Wheels Tel. 0561/771179

Verkaufe Lion King 50 DM + NN 07251/60200 Auf CD Little Big Adventure 60,– Novastorm 60,– Protostar 35,– Aufschwung Ost 40,– 04251/62981 Dominik Verc.

Verscherbeln Spottbillig: Warlords 2, BMP, Lost in Time, Privateer, Pagan, Outpost, Cyberce, Ultima 7, Pinball Arcade, Syndicate; Tel. 07142/32927 (Micha); Preis: VHB

Verk. CPD4, Frontier, Extatica, Tie F.\CD-ROM: Epic Pb, WC-Armada, Reb.A. je 50,–, Emp.Soccer, Striker, Chaos E. je 30,– DM M. Böttcher, Paul-Schwend-Str. 10 12685Bln Mi 14-18

Verk. Sensible Soccer, Bundesliga Ma. Pro (3,5") Powesmouger, The Lord of the Rings 2, Steel Empire (5,25") im Paket für 50,– DM Tel. 06104/62209 Thomas

Verk. PC Original (3,5 Disk): The Grandest Fleet (55 DM), SC2000 + Data (60 DM), WGCS 2(40 DM) und Reunion (25 DM). Alles + Nachnahmegebühr! Tel. 06034/4395 (Marco)

Verk. (org.) BI2 (40); HL 14 – 18 (30); PDP 2 (25); Stronghold (30); Wizardry 6+7 (20 + 30); Colonization (35); Eagle 3 (30); u.v.M. 02251/62388 ab 18.00 Martin

Verk. Tint. Drucker HP-Desk-Jet 550 Color 300x300dpi, 16 Mill. Farben mit Zubehör 640,– (NP 1150,–) Motherboard 486 mit 256 KB, defekt. AT-C. 50,– T. 0351/4123299

Verkaufe Original 3,5 Disk. Tie-Break 30,– DM, Super-Socker 35,– DM, Tennis-Cup 2 40,– DM. Tel. 0201/669738 ab 15.00 Uhr

Verkaufe perfekter Einsteiger PC, fast neu, 486DX\40, 4 MB RAM, 340 MB Festplatte, 3,5" Floppy, Zubehör, Software, 2000 DM + Org. Spiele, 06059/1042, Verhandeln mögl.

Verk.: Tower 486DX40 VLB, 4 MB RAM, 85 MB + 100 MB HD, 3,5" + 5,25" LW, SB-Pro, double-Sp. CD-ROM, 2 Joysticks, SVGA-Monitor für 2200,– DM. Tel. 06172/85148

Verkaufe MCV Soundblaster Pro 2.0 für IBM PSZ-Computer in Originalverpackung Neupreis 550 DM Tel. 02272/2683 Thomas Ruedelstein Preis: VB 400 DM

PC. Orig. + N.N. Sick 50,– DM z.B. Bane of th Cosmic Forge, Eye of Beholder, Ashes, X-Wing, Waterloo, Tornato, Shadow Caster, Air Warrior, 7. Guest, Ultima 8, 02822/52415

Biete aktuelle Software für den Amiga Tel. 05731/96596 o. 05731/49451

Tau./Verk.: X-Wing + alle Zusätze 80, U8 45, Prince of Persia 2 35, Kings Quest 5 45, Duesl f. Glory 3 40, Monkey 1 30. Suche WC3, Little Big Ad. Tel. 05261/13713

Verk. X-Wing, St. Commander, UW2, Pinball Dreams, Robinsons Requiem, Battle Isle f Data Disk 1, Doom 2-CD, Inferno-0352371311, Frank Lenhard Lößnitzstr. 31 01640 Coswig

Sim City 2000 3,5": 50 DM, Outpost CD 40 DM; Cyber Race CD 35 DM; CD-Speed 45 DM; Tel. 040/8507330

CD-ROM: Dreamweb, BJ2, Tentacle, Ecstatica, Ultima 8, Nascar Racing 55 DM Disk: System Shock, Subway 2050, TFX, Al Quadim, Chaos Engine, Erben Erde Tel. 0211/293714

Verk. Lemmings 3, System Shock, Doom 2-CD, Battle Isle 2-CD; Quarantine-CD je DM 50,– Micromachines; Mega Race-CD; Pinball Fantasies -Dreams je 40 DM; 08652/69233 (AB)

Fields-of-Glory 45, Colonization 45, BJ2 CD 45, Das-Erbe-des-Titan 45, VGA-Karte ET 4000-90,–, Shanghai 25, Frank Reif Tel 02263/60773 ab 18.00 Uhr

Verkaufe Patrizier, Heart of China, WWF, Sieg. Hotelmanager, TV-Sports-Boxing! Suche Earthsiege, Under a killing Moon (CD-ROM) Tel. 037752/3821 Andreas ab 6h

Pizza Connection, Bundesliga-Manager-Hatrik, Wing Commander Armada, Hanse, Fifa Soccer, Baulöwe, Rüsselsheim u. 20 weitere Programme Tel. 02256/3143

Verk. Lothar Matthäus 2 40, BMH 50, Creature Shock 60, Merchant Price 40, Chaos Engine 30, Zeppelin 30, Sam&Max 40, Buzz Aldrin 30. Tel. 09367/3670.

Verk. PC 486 DX2-50 Mainboard 8 MB RAM 8-1 MB Simms 70ns EOB 1-3 CD, Ultima 1 – 6 CD the 7th Guest CD Tel. 07251/81531 ab 16.00 Uhr Daniel

Verk. Monkey Island I (20,–), Might+Magic 4 Clouds of Xeen (35,–), Wizardry 7 (30,–) Kpl. Dt. + CD X-Wing (50,–) + NN Di + Fr. ab 18 Uhr Tel. 02131/669569

Suche Ultima 7 2. Teil, U8 Pagan; Suche Komplettlösung U 7, U 8; Suche Master of Magic; Tel. ab, Fax Leenert Grube 0431/685696

Prince of Persia, Eish. Manager, F117A NH Die Gold. Mähne des Samson, Gunships 2000 F15 Strike Eagle 3, Reach for the Skies Laura Bow 2 je 40 DM. Tel. 02204/1823 ab 18 Uhr

Verkaufe Inferno CD-RDM für 40 DM! Alles 100% O.K. Andreas Meyer, Th-Fontane-Str. 9, 95032 Hof

Verk.: Tie Fighter, Earthsiege, Sam+Max, Day of the Tentacle, Monkey Island 1+2, Chaos Engine, Ultima Underworld 2, SHL of Hoboken, Alone in the Dark 2 u.a. 040/5221362

Verk. Kings Quest 6&7-CD engl., Iron Helix Return to Zork, Wing Commander Academy, Castles 2, Rex Nebular, u.v.a. Tel. 030/8016526 ab 15 Uhr

Verkaufe: System Shock (50,–), NHL Hockey (40,–), Litil Divil (30,–), Sound Galaxy 16 (100,–). Evtl. auch Tausch. Suche Dark F., Full T., Cyberia u.a. 07264/6500

Verkaufe Ran, Rebel Ass., Fifa, Empire de Lux. Alien Legacy, Coloniz., Battle Isle 2, Conguesdador, Goal. Alles Originale, Preis zwischen 20 + 50 DM, Tel. 08261/4356

Verk.: Hof (40), Theme Park (40); WC Academy (30); Lemmings 1+2 Tribles CD (40); Waxworks (30); viele Ssirollis, CD-RDM, Shareware, vieles Mehr! Tausch gg: 4 MB-RAM (70 ns); 08230/1322.

Biete: Pirates Gold; X-Wing; Gunship 2000; Theme Park; Sim Earth je 55 DM, zus. 250 DM. Tagsüber 0201/8242794, ab 17.00 h 0201/738486, Marschall

Suche preiswerte SCC-1, Rap10, Turtle Beach Multisound, Tahill oder Monlery (mit Software) Tel. 03733/57895 (Ricardo Linke)

Verk. Originale im Topzustand: Alqadim, Erben der Erde, Elite 2 für PC/Disc.; Suche sehr günstig: Ultima-Games. 0251/212032 Chris

Larry 6, Siedler, Kolumbus, Elite 2, Hanse, Colonization, Aufschwung Ost, Theme Park Creature Shock, Beholder, Penthous Hot N. Wolfpack, ab 18.00 Uhr, Tel. 09762/6367

Tausche/Verk. Sam&Max, DSA2, Ultima 7/1, 7 Cities of Gold, Starlord, Prehistorik 2, Populous 2; Suche u.a. Raptor Kyrandia 2,3, Tubworlds Tel. 03672/342013

Verk. 486DX 33MHz 4 MB RAM 170 HDD 1 MB SVGA Moniotr 15 Zoll 3,5 u. 5.25 CWDOS 6.0 Win 3.1 Maus Joy. Soun. 2.0 Boxenspiele z.B. Battle Bugs Fifa Soccer Ultima 8 Comanche... Tel. Berlin 6869127. VB 2200,–

Verk. Grafikkarte. ISA, S3-Beschleuniger, Carrera-Chip 86C911, 1 MB Fast-VRAM, Handbuch, Treiber, DM 200. Drucker NEC P6 + Handb., Treiber DM 280. Tel. 040/8706965

PC-DV-Originale! Shadow Caster 45,–; Escom CD2 45,–; Elite 2 40,–; Profostar 40,–; oder alles zusammen 140,– !!! Tel. 06432/7436 (Hanno)

Verkaufe Originale: Die Siedler; Warlords II Editor; Hanse-Exp.; Battle Isle Monkey Island 2; Preis VS Tel. 06442/6712

Verk. Fifa 50, Sim City 2000 40, Railroad Tycoon Deluxe 40 Indy Car Racing 40, Lost Vikings 30, Silverball 30, Der Planer + Data 40. Tel. 02255/2023

Verkaufe Doom 2 für 50 DM inklusive Handbuch: ab 15 Uhr melden bei 3961292 Berlin, Andreas

Verk. CD's Dawn-Patrol u. Creature-Shock für 60 M pro Spiel, Killing-Moon u. Wing-Commander 3 jedes für 80 M. Flashback 30 M, Tel. 05362/71877

Verk. Nascar Racing, Lothar Matthäus Su. Aces od Pacific, Strike Com + Speech, F1, Sensible Soccer, BMH Tel. 08452/8566 Fax 08452/70814

Verk. WC 3 (70 DM), Sternenschweif-CD (50 DM); Sam + Max-CD, Star Trek-CD, System Shock, Superhero League of Hoboken, Ultima 8-CD á 40 DM! Tel. 07352/8970

Verk. Orig.: DDTT (40), F16P (30), Fleet Defender (50), Indy Car (45) + Tracks (25) + Indy 500 (25), NHL Hockey (40), Sens. Soccer (30), Win.Chal. (10). Tel. 04681/2729

Verk + Tausche: Police-Quest-1+2, Sealteam, Sim-Earth, Space-Hulk, Alien-Bried, War-in-the-Gulf u.v.m. Tel. 0521/411588

Verk. + Tausche: Quarantine, Orion, Pirates-G., Bundesliga-Manager, Ultima-Underw., B-Wing, Protostar, Elite-2, Termin.-2, Term.-Rampage/ Tel. 0521/411588

Suche: BauLöwe, Zeppelin, Oldtimer CD, Magic Carpet dt., System Shock CD dt., usw. Angebote an: Albert Müller, Haupfstr. 13, 86519 Wiesenbach. (08283/1561)

Verk. Tim, WC, Powermonger (je 20 DM), MM 5, LOL, The Legacy (je 30 DM), Alone in the Dark, Lotus (je 25 DM): Lemmings (15 DM); DSA2 (45 DM), Anstoss (30 DM); Tel. 08092/84530

Verkaufe KQ 7 dt., Kyrandia 3 je DM 70 und Logitech ScanMan Color (1 Jahr alt) DM 350. Tel. 05142/4063 (auch) Anrufbeantworter.

Orig. Spiele: Ultima 8 + Speech, Sim City 2000, Goblins 3, Outpost CD, je 45,– + NN. Tel/Fax: 05461/62908 (Ulf) 14 – 19 Uhr

Suche Bubble Bobble für PC. Zahle Höchstpreise. Tel. 06106/29518 (ab 18.00 Uhr)

Verkauf von PC-Spielen (Originale) über 80 Stück auch Neuheiten, Preis von 20 DM aufwärts. Täglich von 8 – 18 Uhr erreichbar 040/7239373

Verkaufe nur im Paket für 150 DM: CD-ROM: Doom 2, Inca 2, 7thg. Kings Qu. 6, Microcosm, Quantum Gate; Disk: Lost Vik., Flies., Tel. 02166/43797

Verk. 486DX2-50, 470MB HD, 8 MB RAM DS-CD-ROM + CD's 3,5 LW, SB16 + Sterao Boxen, SVGA-Karte + Monitor. 286-PC Billig zu verk. mehr Infos unter 036481/23350 ab 20 Uhr

Verkaufe Transport Tycoon für 40 DM (02505/2067 Christian) CD-Version

Verkaufe: Mehrere CD's, auch Rebel Assault ab 10 DM. Info's bei Christian Bischop, Nienborgar Damm 2, 48607 Ochtrup

Verkaufe: Fleet def. Gold, Alone in the Dark 2, Shadow Caster, Preis: VB, Tel. 02233/77988

Verkaufe für PC: System Shock, Ultima 8, Sim City 2000, Dark Legions, The Legacy, The Elder Scrolls: Arena für je 50 DM. Telefon 05722/25651 ab 18 Uhr

Verk. PC-Spiele: CD-ROM; Inferno, Rise of Robots, Outpost, Al Quadim, Raptor Disketten: Ishar 3, Loderunner, Quarantine, Sim City 2000, Trolls, Comanche; Tel. 08555/1717 Markus

Suche: Fury of, Little D., Raveul., Wizard Xargon Tr.; Biete: U8, Veil of D., Dark S. Wiz.7, The Humans, Vision, Indy 3. Body B.. alle in Dt. 02947/1574 ab 18.00 Uhr

Verkaufe: Freddy Pharkas, Sq5 und Star Trek 2, je Spiel 40 DM, kpl. dt. 3.5'; Rafal Buchholz, Tel. 030/6025670

Verk.: Intel DX 2 66 MHz CPU. DM 350,– Tel/Fax: 09922/60224

Verk. f. PC Rebel Assault 40 DM Transwold 15 DM Red Baron 45 DM deutsche Vers. Sim Farm. 42 DM, Bildschirmschoner Star Treck 30 DM Tel. 06406/4240

WC 3, Magic Carpet, US Navy Fighter, Cyberia, Nascar, Creature Shock je VB 70. Disk: Privateer, Epic, U7/2, L.o. Lore, etc. Tel. 030/8518591

Verkaufe: Mainboards, I386SX25 120 DM, 386SX33 50 DM (Am Tastatureingang etwas Defekt), 286SX25 20 DM + Versandkosten. Telefon 0221/704266, Thomas, ab 18 Uhr

Verk. CD-ROM: WC3 (50), Warcraft (40), US Navy Fighters (40), Strike C. (30); Disk: DSA2 (30), Doppelpass (50), Ufo (30), Pac. Strike (30), U8 (10), Warlords (15), zzl NN Tel 04137/7692

Suche Champions, Death Knights und Dark Queen of Krynn (dt.) für PC; Tel. 06855/1095 zwischen 14 und 20 Uhr

Tausche o. Verk.: Theme Park CD, Anstoss, Fifa int. Soccer; Pacific Strike + Speech; Sim City 2000, F14 FD, Civilization, Einfach Anrufen unter 089/911480

Verk. 486/25 mit 4 MB RAM, 85 MB HD, 3,5 + 5.25 Laufw. Drucker, Soundblast. Monitor Tastatur, Sostiges. Für 1600 DM; An Christos Valkan, Marktstr. 5, 77815 Bühl

3.5 Disk: F14-Fleet Def., Anstoss; XWing, BWing, Upgrade; Der Planer; BI 92 93; auf CD: RAN-Trainer; Rebel Assault, Doit Preis VB 08203/6188 Marc verlagen

CD-ROM: Outpost, System Shock, Dreamweb, Inca 2, TFX, Ultima 8, Rebel Assault, Betrayal at Krondor je 55 DM, Disk: Ultima 6+7, Ultima UW 1+2 je 45 DM 0211/293714

Verk. für PC: Theme Park (dt.), Original mit Anleitung, 100% OK, für DM 60 inklusive Porto! Tel. 09820/461 Martin verlangen

Verk. 82 orig. PC-Games im Set für nur 1500,– (8 CD-, 12 Sierra-, 9 Dynamix-, 13 MPS-Games u. andere wie Comanche, Falcon 3 Syndicate etc.) Tel. 0209/9332004

Verk. Syndicate (40), Pacific S. (50), Fleet Def. (50), Tie (50), 1942 (45), Angebote an: Björn Maurer, Max-Eyth-Str. 11, 71554 Weissach im Tal

Verkaufe: Indy Car Racing, Map News, Die Siedler, Colonization. Alle Spiele 50 DM Tel. 02351/26368

Verk. od. Tausche 22 Orig. Spiele (Neu + Alt) MAD News, MAD TV, Theme Park, Software M., Tentacle, Strike C, Dune 2,... + CD: Pagan, Outpost, Inca 2. ... Tel. 0671/62914

Verkaufe PC-Spiele (Originale). Anrufen und Liste anfordern unter 0511/862368

Biete CD-Rebel Assault DV Suche Eye of Beholder Teil 2+3, Shadow-Caster, Ravenloft, Privater. Tel. 0561/84244

Verk. Intel 486DX33 Tower mit 4 MB RAM 210 MB Wechsel-HD; 3.5" + 5,25" LW. SVGA Karte, SVGA Mon. und Maus + viele Orig. Software für 1900,– Tel. 02234/13705

Verkaufe: Tie Fighter für 50 DM, Colonization für 65 DM (kompl Deutsch) Tel. 05533/2224 (Tobias)

Verk. System Shock (50,–), Goblins 2+3 (je 30,–), Monkey Island 2 (30,–), Marco Rullkötter, Leines Heanfeld 19, 32278 Kirchlengern

Verkaufe Colonization für 40DM Tel. 05403&5152 Christian

Verk. Indy 4, Alone in the Dark und X-Wing mit Mission Disk 1. Preis zwischen 20 – 40 DM. Info bei Alex Tel. 08122/1625

Verk. Schatz i. Silbersee für 30,–, Battle Bugs für 40,–! Außerdem Betrayal für 10,– (5,25) Alles Originale! Christoph Holbauer Tel. 08456/1588

Verk.: Little Big Adventure fur 55,– DM. DSA2: Sternenschweif (CD-ROM) für 55,– DM Tel. 02373/62341 (Daniel)

Verk.: Battle Isle 2 CD-ROM incl. Versandkosten für 55 DM! Suche: Power Play Hefte Special 1/84 (13. Heft) u. 1/94! Enrico Tel. 0351/4604106

Verkaufe CPU 486 DX/33 für 189,– DM. Bitte melden unter: 03928/68124 (Kai)

Verk. Empire, Wizardry 7, Bad Blood, Wizards Crown, King's Bounty, Star Legions, SWOTL Missions, Ogre, Info Coms Suche Bestände & Sammlungen! Tel. 0721/31748

Verkaufe Doom2 DA CD 60 DM, Die Siedler DV 3.5 60DM, Super Mario Kart DA SNES 60 DM Tel. 07145/5607 (Johannes) ab 15 Uhr

Verk. Burning Steel 1+Missionpack (30,– DM), Burning Steel 2 (CD-ROM) (35,– DM) und A-Train (dt.) für 40 DM. Ab 16 bis 18 Uhr Tel. 07139/7554 (Steffen)

CD-ROM. Ufo 50,–. Raptor 35,–, DSA 2 70,–DM, 3,5 Disk: Might+Magic „Clouds of Xeen" 30,– DM Tel. 0221/3685762

Verkaufe „ISHAR 3 The Seven Gates of Infinity" komplett mit Lösungshilfe für nur 30,– DM. Tel. 05223/72385 ab 19.30 Uhr

7 PC-Orig. z.B.: X-Wing + Data, Wacky Wheel, Cannonfodder usw. Zus. 70 DM! Power P. 92-94 50 DM! Mega Fun kompl 50 DM! ASM+Sonstige (50 St.) 30 DM! Tel. 07258/8520

Verkaufe formatierte Streamerbänder (QIC-80) und High Quality CD-Rs (beschreibbare CDs) günstig! Tel. 0521/162697

Atari ST

Verkaufe Atari 1040STF + SW Monitor + Signum + Daily Mail alles für 500 DM. Angebote an: Alex Tang, Mengedar Schulstr. 36, 44359 Dortmund o. Fax 0231/336270

Game Boy

Verkaufe GB-Spiele: Star Trek 15 DM, Turtles 15 DM, Castlevania II 20 DM, Double Dragon II 25 DM, Kung Fu Master 25 DM. Tel. 02561/41271 Jens

Suche für GB: Bugs Bunny I, Snoopys, Mickey Mouse II, Bubble Bobble 4, Castlevania II, Kid Ikarus. Angebote bitte schriftl. an: K. Jankowoj, Rehefelder Str. 72, 01127 Dresden

Verkaufe für GB: Battle of Olympus, Gauntlet II, Gargoyles Quest, Final Fantasy Legend, Fidgetts in Originalverpackung je 20,– DM. Bitte schriftl. an: K. Jankowoj, Rehefelder Str. 72, 01127 Dresden

Game Gear

Verkaufe GG + TV Modul + Netzteil + Lupe mit 16 Spielen z.B. Sonic Tripple Trouble, Sonic Spinball für 700 DM, Tel. 07141/53451

NES

Su. 4-Spieler Spiel M.U.L.E für NES. Biete 100 DM! Bitte melden unter 08230/9200!

SNES

Suche preisgünstig SNES-Konsole zu kaufen + Spiele: Zelda 1-4, Mystic Quest, Super Mario + Spieleberater. Angebote bitte schriftl. an: K. Jankowoj, Rehefelder Str. 72, 01127 Dresden

Tausche Donkey Kong Coutry (dt.) gegen Final Fantasy 3 (dt. oder US), Tel. 02732/56257

Suche Might&Magic 2, biete zum Tauschen: Magemanx, Donkey Kong Country, Super Soccer, Mystic Quest Legend + Spieleberater, Super Tennis. Florian, Tel. 05241/25636

Verkaufe Earth Worm Jim für 115,– oder tausche gegen Dschungelbuch. Ruft unter der Nummer 02102/842422 an. Fragt nach Sascha.

Verkaufe SNES + 2 Joypads + 8 Spiele NP ca. 1500,– VB 750.–. Tel. 069/385935 MO – SO 16 – 18 Uhr Andy

Suche SNES-Spiele Star Wars II, Return of the Jedi. Super Conflict und Formel 1 Spiele, Tel. 09231/2532

Verk. fast UNGENUTZTES SNES (orig. verpackt) + Empire strikes Back: 15–16h 069/892140

Wichtiger Hinweis:

Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden weiterhin <u>keine</u> Briefmarken angenommen.

Diverses

Suche Spiele für SNES, GB, MD, MCD, 32X und PC. Bitte nur komplette bzw. Originale anbieten. Thomas Stoll, Otto-Suhr-Allee 122, 10585 Berlin. Also bis bald, Tschüß.

Disk: Rings of Medusa Gold 30,–, Planets Edge 20,–, DSA2 35,–, StarCord 25,–, CD: Kolumbus 30,–. + Porto u. Verp. Nachn., Scheck. L. Bauer, Mondorfer Str. 49, 66663 Merzig, Tel.: 06869/349

Aegis CD 50,–, Synd + Data 40,–, X-Wing + Pirat Gold zus. 30,–, HL 30,–, Battle Isle Data CD 30,–, Harpoont Battlesets 50,–, HDS 10.2 25,–, Retribution CD 50,–, Tel.: 06106/24296

Verkaufe Power Play ab Erstausgabe bis 10/94 komplett (84 Hefte), alle Super erhalten, gegen Gebot. Sowie viele ungelesene Perry Rhodan Hefte. Tel.: 0641/35355

Super neue Mailbox. Voodoo-Box! Jede Menge Files/Netze! Völlig Kostenlos! Top-Verlosungen unter allen Usern! Achtung: 22a – GR Online!!! Tel.: 0711/425815

Suche Star Wars Figuren und Raumschiffe, Zustand egal. Alles Anbieten. Andreas Kraemer, Messdorferstr. 215, 53123 Bonn, Tel.: 0228/747372

Stop: Jetzt gibt es das neue Fußballpostspiel! Info gegen 1 DM Rückporto bei Florian Bäumler, Ringstr. 9, 85250 Untarzallbach

Verkaufe: Amiga Joker: 1991 bis 1994 + Sonderhefte 1,2; Power Play: 1989 bis 1994 + Die 100 besten Spiele + Special Sonderheft Tips&Tricks, Tel. 06872/4497

Verkaufe Original Clue-Books ink. Pläne und Komplettlösungen zu vielen allen und neuen Spielen. Info unter Tel.. 07529/6518, ab 17 Uhr (Patrick)

486DX2/66, 8 MB RAM, 420 MB. HD, 2 MB VL-Grafikk., 3,5" + 5,25" LW. Double SPD, CD-ROM, 16 Bit Soundk., Zub., Softw. (Spiele-Anwendungen) 2500,– DM. Tel.: 05202/6955

Suche Data Becker, Das grosse Buch zu Turbo + Borland PASCAL 7.0 von Reiner Schölles neu oder gebraucht. Tel.: 0951/203695 Rückruf

Wer braucht Spiele für Game Boy, Amiga, C 64? Verkaufe auch Game Boy für 20,–. Kostenlose Liste bei Marco Wehner, Karlsplatz 3, 01900 Großröhrsdorf

Aktuell und Informativ! Ein PC-Club der neuen Generation sucht Mitgl. Für 2 DM gibt's Clubzeitungen + Shareware, Test's, Tips u.v.a. Kai Bieneck, Dahlienweg 29, 57078 Siegen

Kontakte

Neu gegr. PC-User Club sucht Mitglieder (Digital. Magazin, Shareware). Infos gegen 1 DM Rückporto bei Ludwig Fuchs, Frühlingstr. 13, 93342 Saal/Donau

PC-Club „Syndicate" sucht neue Mitglieder! Informationen kostenlos bei: S. Sponsel, Kirchstr. 30, 93092 Barbing. Tel. 09401/1867 von Di – Sa von 14 – 17 Uhr.

Verk. PC 386 DX40 4 MB RAM. Tower Laufwerke 5,25" + 3,5", CD-ROM, Sound, SVGA-Karte, VHB 1500,–, Grossi, Heinrich-Zille-Str. 33, 14974 Ludwigsfelde (nähe Potsdam)

PC-Club „PC-PRO" sucht Mitglieder! Info's unter Tel. 039203/60271. Nur Mittwoch und Donnerstag von 15 – 16 Uhr. Freuen uns auf jeden Anruf!

Verkaufe PC-Originale: Elite, Mad TV, Wizardry 7, Ultima 7, Comanche, BMH, Lands of Lore, Siedler, Colonization, EHM, Strike Commander. etc. Tel. 030/8131235

Was sucht ihr? Einen neuen PC-Club, den haben wir! Denn für nur 2 DM gibt's Clubzeitung + Shareware. und Tips und Tricks. Daniel Schumann, Fingerhutweg 8, 57078 Siegen

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von »**Raubkopien**« verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.



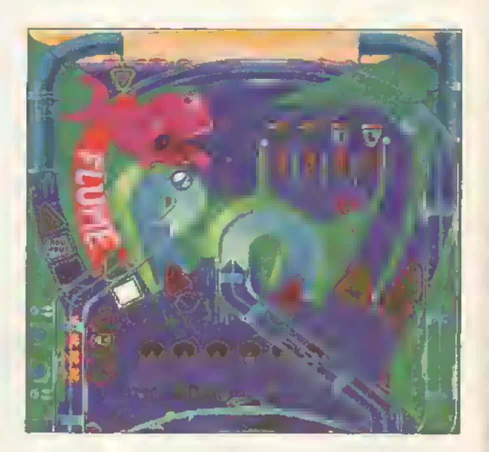
Auf dem Weg zum Blubber Belly: Käpt'n Ahab hätte seine helle Freude gehabt

Back to the Seventies

Psycho Pinball

Die Grufties unter den Lesern werden sich vielleicht noch an die videospiellosen Zeiten erinnern. Damals in grauer Vorzeit, sprich in den Siebzigern, brach man schon in helle Begeisterung aus, wenn Bally oder Williams einen neuen, zweistöckigen Flipper in die elektronikfreie Spielhalle zauberten. Die Zeiten haben sich geändert. Flipper gibt's zwar immer noch, aber die wirklich heißen Spiele werden inzwischen von Pentiums beinahe fehlerfrei berechnet. Umso lustiger, daß sich Computerspiele immer mal wieder der alten Tugenden erinnern und einen Ausflug in das mechanische Reich der Bumper, Rollbügel und Tiltpendel wagen. Unvergessen etwa Naxat's "Devil Crush" für die japanische PC-Engine oder 21 Century's unendliche Pinball-Serie für Amiga und PC.

Die neueste Flipper-Sammlung wird uns von Codemasters angeboten, die in letzter Zeit schon mit ihrem originellen "Micromachines" einen Beachtungserfolg verbuchen konnten. "Psycho Pinball" unterscheidet sich dabei in nichts von den Computerflippern der Konkurrenz. Der kugelsüchtige hat die Wahl der Qual unter vier Tischen, die fein säuberlich nach möglichst abgedrehten Themen getrennt sind. Ganz egal, ob Ihr nun "Psycho", "The Abyss", "Trick or Treat" oder "Wild West" abdaddelt, immer gibt's passende Grafiken und Soundeffekte. Als Einstiegsflipper dient dabei "Psycho", trifft man dort den richtigen Ausgang, geht's in einem der drei anderen weiter. Alternativ dazu könnt Ihr die Tische auch direkt anwählen. Aufgelockert wird die Flipperei durch kleine Bonusspielchen, die nach erfolgreichem Abschuß verschiedener Targets von uns gemeistert werden müssen. Auch sonst muß der Pinball-Wizzard aber auf kein liebgewonnenes Feature verzichten. So kann man die Tilt-Empfindlichkeit einstellen, sich für drei oder mehr Kugeln entscheiden oder die Schräge der Tische variieren. Hat man schließlich die entsprechenden Bumper, Targets und Gatter aktiviert, düsen gleichzeitig drei Kugeln über die ohne Zuckeln scrollende Spieloberfläche. Bis zu vier Flipperer können an einem Match teilnehmen und ihre Highscores anschließend speichern. *vw*



Under the Sea: In "The Abyss" gehen wir à la Jacques Costeau auf Tauchstation nach kleinen und großen Bonusschätzen



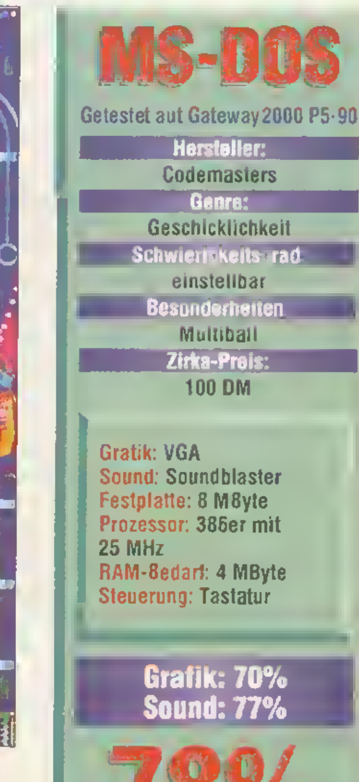
Gruselig schön: In "Trick or Treat" wird das amerikanische Halloween zum Hauptthema des Tisches

Gut

Es ist schon verblüffend, mit welcher Hartnäckigkeit die Produzenten an einem einmal etablierten Genre festhalten – Flipper-Fans können sich über reichlichen Nachschub an Programmen jedenfalls nicht beklagen. Codemasters "Psycho Pinball" kugelt dabei dankenswerterweise locker in den oberen Highscore-Rängen. Die einzelnen Tische sind abwechslungsreich, belohnen mit vielen versteckten Gags und hinterlassen auch bei Dauerbespielung einen guten Eindruck. Was aber nichts am prinzipiellen Problem ändert: Ein Flipper bleibt ein Flipper und ist damit in seinen Variationsmöglichkeiten beschränkt. Das wird zwar etwas durch die Bonusspiele abgefedert, aber ob man trotzdem längere Zeit am Ball bleibt, ist fraglich. So geht meine uneingeschränkte Kaufempfehlung nur an Leute, die noch keinen anderen Computerflipper zu Hause stehen haben.



Der Anfang allen Schreckens: Im Psycho-Tisch sind die verschlossenen Eingänge der anderen Flipper





Großhandel für Computerspiele und Zubehör

PC

CD ROM

AMIGA

JAGUAR

MEGA DRIVE

SNES

3DO

Bitte nur Händler-anfragen!

Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör
Gartenweg 4
D-94133 Röhrnbach
Telefon 0 85 82 / 15 99
Telefon 0 85 82 / 86 39
Telefax 0 85 82 / 86 25

0 28 71 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler
Computersoftware

V.mö. = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

	PC	CD-ROM
1942 - The Pacific Air War /dt	91,95	*94,95
Aces of the Deep /dt	**84,95**	**84,95**
Aces over Europe /dt	69,95	— —
Across the Rhine /dt*	**92,95**	**89,95**
Aladdin /dt	62,95	—,—
Alone in the Dark 3 /dt	—,—	**89,95**
Armored Fist /dt	89,95	86,95
Battle Bugs /dt	69,95	*85,95
Battle Isle & Data Disk. /dt	73,95	—,—
Battle Isle Data Disk. 2 /dt	47,95	—,—
Battle Isle 2 /dt	**79,95**	**85,95**
Battle Isle 2 Scenery CD /dt	—,—	**49,95**
Bazooka Sue /dt	V.mö.	V.mö.
Bioforge /dt	—,—	89,95
Blackhawk /dt	69,95	—,—
Bundesliga Manager Hattrick /dt	**74,95**	—,—
Bundesl. M. Hattrick Supporter /dt	**49,95**	**49,95**
Cannon Fodder 2 /dt	**62,95**	—,—
Caribbean Disaster /dt	V.mö.	V.mö.
Christoph Kolumbus /dt	79,95	89,95
Colonization /dt	**89,95**	**89,95**
Comanche /dt	74,95	74,95
Creature Shock /dt	—,—	**94,95**
Cyberia /dt	—,—	**99,95**
Dark Forces /dt	—,—	**V.mö.**
Das Amt /dt	89,95	94,95
Das Schwarze Auge /dt	79,95	67,95
Das Schwarze Auge 2 /dt	**76,95**	**77,95**
Dawn Patrol /dt	89,95	89,95
Day of the Tentacle /dt	94,95	99,95
Death or Glory /dt	84,95	—,—
Der Baulöwe /dt	79,95	—,—
Der Clou! /dt	79,95	79,95
Der Clou! - Profi Diskette /dt	44,95	44,95
Descent /dt	—,—	**V.mö.**
Die Höhlenwelt-Saga /dt	—,—	**89,95**
Die Sage von Nietoom /dt	—,—	49,95
Die Siedler /dt	79,95	—,—
Discworld /dt	**76,95**	**89,95**
Doppelpass /dt	79,95	79,95
Dragon Lore /dt	—,—	74,95
Dungeon Master 2 /dt	V.mö.	V.mö.
Earthsiege /dt	92,95	89,95
Ecstatica /dt	**76,95**	**89,95**
Eye of the Beholder 1-3 /dt	— —	96,95
FIFA International Soccer /dt	**64,95**	**69,95**
Full Throttle /dt	—,—	**V.mö.**
Hanse - Die Expedition /dt	41,95	—,—
Historyline 1914-1918 /dt	69,95	63,95
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	52,95	—,—
Inferno /dt	—,—	99,95
International Tennis Open /dt	—,—	81,95
King's Quest Edition 1-6 /dt	—,—	**87,95**
King's Quest 7 /dt	—,—	**89,95**
Klik & Play /dt	89,95	89,95
Legend of Kyrandia 3 /dt	—,—	**79,95**
Lemmings 3 /dt	61,95	66,95
Lion King /dt	**62,95**	—,—
Little Big Adventure /dt	—,—	**89,95**
Lode Runner /dt	69,95	69,95
Lords of the Realm /dt	64,95	64,95
Lothar Matthäus Super Soccer /dt	69,95	—,—
Magic Carpet /dt	—,—	**89,95**
Magic Carpet - Hidden Worlds /dt	— —	V.mö.
Master of Magic /dt	**89,95**	**89,95**
NASCAR Racing /dt	**74,95**	**84,95**
NHL Hockey /dt	79,95	— —
NHL Hockey '95 /dt	—,—	**79,95**
Novastorm /dt	—,—	82,95
Oldtimer /dt	67,95	79,95
Panzer General /dt	**84,95**	**79,95**
PGA Tour Golf 486 /dt		94,95
Pinball Dreams de Luxe /dt	–,–	77,95
Pinball Fantasies de Luxe /dt	—,—	**77,95**
Pizza Connection /dt	81,95	—,—
Privateer & Strike Commander /dt	—,—	**89,95**
Rebel Assault /dt	—,—	87,95
Sam & Max /dt	94,95	99,95
Sensible Soccer International /dt	34,95	39,95
Sim City 2000 /dt	89,95	89,95
Sim Classics /dt	71,95	—,—
Sim Tower /dt	V.mö.	V.mö.
Simon the Sorcerer /dt	92,95	89,95
Simon the Sorcerer 2 /dt	V.mö.	V.mö.
Space Quest Edition 1-5 /dt	—,—	87,95
SSN-21 Seawolf /dt	79,95	81,95
Star Trek Technical Manual	—,—	**89,95**
Star Wars Screen Entertainment /dt	59,95	—,—
System Shock /dt	**79,95**	**87,95**
Tie Fighter / kompl. dt	99,95	– –
Tie Fighter Mission Disk. /dt	**29,95**	—,—
Theme Park /dt	79,95	81,95
Transport Tycoon /dt	**89,95**	**89,95**
Under a killing moon /dt	—,—	99,95
U.S. Navy Fighters /dt	—,—	**89,95**
Warcraft /dt	**85,95**	**85,95**
Wing Commander 1 + 2 /dt	—,—	66,95
Wing Commander Armada /dt	69,95	79,95
Wing Commander 3 /dt	—,—	**99,95**
Wings of Glory /dt	—,—	79,95
Woodruff and the Schnibble of A. /dt	—,—	**82,95**
Xplora 1 (Peter Gabriel) /dt	—,—	99,95
X-Wing Compilation /dt	**74,95**	**74,95**

MEGA - HITS

Bundesl. Manager Hattrick /dt 75,-- PC
Legend of Kyrandia 3 /dt 79,-- CD
Little Big Adventure /dt 89,-- CD
Magic Carpet /dt 89,-- CD
Master of Magic /dt 89,-- PC + CD
Panzer General /dt 85,-- PC / 79,-- CD
Star Trek Techn. Manual 89,-- CD
Tie Fighter Mission Disk. /dt 29,-- PC
Wing Commander 3 /dt 99,-- CD

ZUBEHÖR

2-Player Joystick-Kabel analog 19,95

Gravis analog Joystick PC 49,95
Gravis analog Joystick Pro PC 66,95
Gravis Game Pad PC 39,95

Sound Blaster 16 Value Edition /dt 199,00
Sound Blaster 16 Multi CD /dt 259,00
Sound Blaster 16 ASP Multi CD /dt 329,00
Sound Blaster AWE 32 Value Edition /dt 379,00

Sonder-Angebote:

	Disk.	CD
A-Train + Construction Set /dt	42,95	—,—
Dune 2	27,95	35,95
Elite Plus /dt	34,95	34,95
F-15 Strike Eagle 3 /dt	34,95	34,95
Formula 1 Grand Prix /dt	34,95	34,95
Great Courts 2 /dt	21,95	21,95
Gunship 2000 /dt	34,95	34,95
Indiana Jones 3 /dt	36,95	36,95
King's Quest 1-4 /dt	je 25,95	—,—
Leisure Suit Larry 1 /dt	25,95	23,95
Leisure Suit Larry 2 o. 3 /dt	je 25,95	—,—
Lothar Matthäus /dt	21,95	28,95
M1 Tank Platoon /dt	26,95	23,95
Pirates! Gold /dt	34,95	34,95
Police Quest 1 /dt	29,95	23,95
Police Quest 2 o. 3 /dt	je 29,95	—,—
Secret of Monkey Island 1 o. 2 /dt	je 36,95	36,95
Sim Ant oder Earth /dt	je 35,95	—,—
Space Quest 1 /dt	29,95	23,95
Street Fighter 2 /dt	25,95	—,—
Taskforce 1942 /dt	34,95	34,95
Ultima Underworld	26,95	—,—
Ultima 6	25,95	—,—
Ultima 7 /dt	35,95	—,—
Wing Commander	25,95	—,—

So könnt Ihr gleich bestellen:
Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

La Gazza Ladra

Shadows of Cairn

Wer als Fremder die Stadt Cairn betritt, der wird das Gefühl haben, eher eine Festung als eine Ansammlung menschlicher Behausungen vor sich zu haben. Nach Jahren des Krieges ging man auf Nummer Sicher und errichtete ein Bollwerk, das wirklich jedem Ansturm wilder Horden widerstehen kann. Gleichzeitig gestaltete man Cairn nach demselben Klassenprinzip wie die Gesellschaft: Außen lebt das einfache Volk, und wer nahe am königlichen Palast wohnen will, der muß nicht nur das entsprechende Geld, sondern auch den nötigen Einfluß haben.

Quinn gehört jedenfalls nicht zu diesen Leuten. Seines Zeichens Dieb, ist er darauf spezialisiert, mit Vorliebe jene Leute zu beklauen, die ein wenig höher auf dem Berg hausen. Die Diebe sind in einer Art Gilde organisiert, jeder Einzelgänger hätte in dieser Stadt keine Chance. Nur hat Quinn einen winzigen Fehler: Als Dieb ist er eine Spur zu ehrlich, und so verdonnert ihn der Gildenchef einfach dazu, bei einem Mord an dem König den Sündenbock, sprich den Mörder zu spielen (obwohl die Tat natürlich von jemand anderem verübt werden soll). Quinn hat nur eine Chance, sein Leben zu retten: Er muß schneller als der Mörder sein und den König retten.

Shadows of Cairn ist eine Mischung aus Adventure und Jump'n Run, wobei die artistischen Einlagen eindeutig im Vordergrund stehen. Mittendrin darf sich auch einmal ein wenig geprügelt werden, doch man merkt sehr schnell, gegen wen man den Kürzeren zieht und wer schwächer ist. Ihr bewegt Euch entweder in den Straßen der Stadt, in den Abwässerkanälen oder den Dungeons im Palastviertel. Besonders dort ist nicht alles so, wie es auf den ersten Blick scheint: Geheimtüren, Verstecke und auch sonstige Überraschungen warten hier auf unseren Helden.

Gesteuert wird Quinn über den Zahlenblock auf der rechten Seite der Tastatur sowie über die Funktionen Page Up/Down und der Shift-Taste. Man kann nach links und rechts laufen, sich ducken, einen potentiellen Gegner mit einigen gezielten Faustschlägen und Tritten zu Boden schicken oder, wenn es nicht anders geht, über Mauern klettern. Mit den fünf Lebenspunkten, die Ihr habt, solltet Ihr allerdings recht sparsam umgehen, sonst landet Ihr wieder dort, wo das Spiel zuletzt automatisch gespeichert hat. *ps*



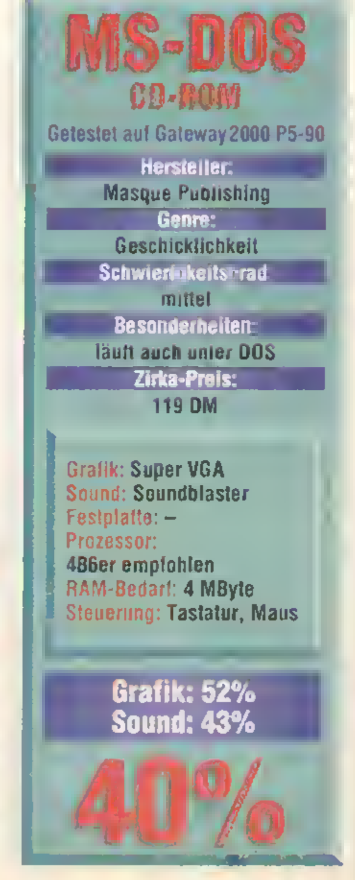
Unterwegs treten wir auf die ungewöhnlichsten Wesen. Kleine räudige Nager sind da nichts Besonderes.



Etwas gefährlicher sind da schon die Wachen. Eine Begegnung mit ihnen ist im zweifelsfalle tödlich.

Geht so

Mit Verlaub, es gibt interessantere Hüpf- und Rennspiele, die bei weitem dynamischer und abwechslungsreicher sind, als diese Plotte um Mord und Verschwörung. Was die Sache aber noch verschlimmert, ist der technische Aspekt von "Shadows of Cairn". Man kann dieses Spiel sowohl auf DOS als auch auf Windows spielen. Und obwohl mein Rechner alle Systemanforderungen erfüllt, gab es unter DOS Speicherschwierigkeiten, die ich durch eine empfohlene Verringerung der Samplerrate beim Sound umgehen wollte. Daraufhin stürzte das Spiel ab und eine Meldung erschien, die sinngemäß lautete: "Mit diesem Fehler haben wir nicht gerechnet. Schreiben Sie die Meldung ab und schicken Sie sie an unseren Kundendienst." Also wechselte ich zur Windows-Version. Hier lief auf den ersten Blick alles einwandfrei, doch die endlos langen Ladezeiten blieben die gleichen. Das änderte sich auch nicht, als ich alle Files, die ich optional auf meine Festplatte installieren konnte, dorthin kopierte.
Zur Steuerung kann man nur einen langgestreckten Seufzer vernehmen lassen. Die Bedienung per Tastatur ist zu kompliziert und unübersichtlich, zumal sich unser Held recht ungenau steuern läßt. Die Animationen sind hölzern und ruckelig, die zu durchstreifenden Gänge und Straßen so langweilig wie die Innenstadt von Barsinghausen am Volkstrauertag. Vor zehn Jahren wäre man vielleicht noch auf so ein Spiel engesprungen, heute lockt es kaum noch einen Hund hinter dem Ofen hervor.





Gott sei Dank haben wir noch ein paar Freunde: Hier holen wir uns gerade einen wichtigen Tip ab



Das verständliche Computer Magazin
PCgo!
alles klar
• bietet kompakte Anwendungstips & Techniktricks
• testet Hard- und Software für zu Hause
• schult mit Kursen und Workshops
• hat den einmaligen Einkaufsführer
Jetzt neu nur DM 4,90
2/95 DAS COMPUTER-MAGAZIN PCgo!
Ratgeber CD-ROM
So installieren Sie ohne Probleme
Antworten zu allen wichtigen Fragen
Test: 20 neue CD-ROM-Laufwerke
Alles über Quattro-Speed-Technik
TEST
Star Trek & Co.
Hetzjagd durchs All: Die besten Weltraumspiele
SPIELE
So kommen Ihre Fotos in den PC
Test: Bildbearbeitungsprogramme
16 nützliche Anwendungsideen:
Vom Album bis zur Zeichnung
EXTRA
Das will ich haben:
1 PCgo! gratis +
1 Geschenk
sofort faxen:
07132/959244
oder einsenden an:
PCgo! Abo-Service
D-74168 Neckarsulm
PCgo!-Gratis-Heft-Coupon
Ja, ich möchte PCgo! kennenlernen. Ich erhalte gratis das aktuelle Heft und als Begrüßungsgeschenk die Programmdiskette. Sollten Sie innerhalb 1 Woche nach Erhalt des Heftes nichts von mir hören, so erhalte ich PCgo! zum günstigen Jahres-Abo-Preis von nur DM 52,80 (Auslandspreis DM 70,80) für 12 Ausgaben regelmäßig per Post frei Haus. Ich kann jederzeit kündigen.
Name, Vorname
IN 195
Straße/ Nr.
PLZ/ Ort
Datum/ 1. Unterschrift
2. Unterschrift
Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.
START

Impressum

Chefredakteur: Michael Hengst (mh) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Stellvertretender Chefredakteur: Volker Weltz (vw)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Frank Heukemes (fh), Knut Gollert (kn), Peter Schwindt (ps)
Producer: Manfred Neumayer (mn)
Ständiger freier Mitarbeiter: Brenda Garno, Henrik Fisch (hf), Sönke Steffen (js)
Redaktionsassistenz: Catharina Brieden
Hotline: Philipp Kügle, Sebastian Sippe

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 0 89/46 13-50 46
Hotline: Dienstag und Donnerstag von 15.00 Uhr bis 17.00 Uhr; Tel.: 089/4613-335

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Katja Milles, Conny Pflanzer,
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: Europress

Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602
USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2258, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 6 vom 1. Januar 1994

Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice; Postfach 1163, 74168 Neckarsulm,
Tel.: 07132/959-242, Fax: 07132/959-244
Österreich: DSB Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel: 0662/643866
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel: 064/519131
Preise: Power Play ohne CD:
Einzelheft 6,50 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 70,80 Mark; Ausland: 94,80 Mark (Luftpost auf Anfrage); Österreich: 588.- ÖS; Schweiz: 70,80 sfr
Preise: Power Play mit CD:
Einzelheft 14,90 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 160,80 Mark; Ausland: 184,80 Mark (Luftpost auf Anfrage); Österreich: 1,296.- ÖS; Schweiz: 160,80 sfr
Alle Abonnementpreise inkl. MwSt und Versandkosten

Int. Account Manager: Kurt Skupin (352); Assistenz: Michelle Berner (360) Fax (775)
Vertriebsleitung: Benno Gaab
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
Leitung, Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar
Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH, Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

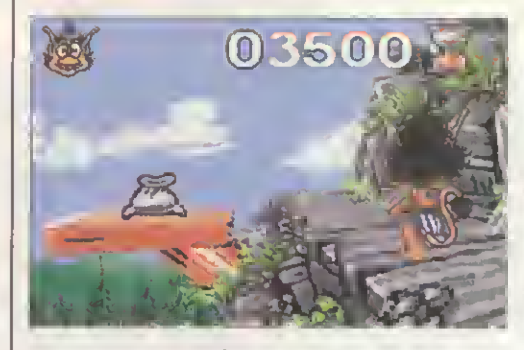
Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden.
Anfragen an Klaus Buck, Tel. 089/4613-180, Fax: 089/4613-232
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Kenneth Clifford, Eduard Unzeitig
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Objektleiter: Albert Absmeier
Anschrift des Verlages:
MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,
Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100
PZD Kennziffer B 10542E
Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz: Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Familie Otmar und Karin Weber, München; Familie Carl-Franz und Jutta von Quadt, München; Aufsichtsrat: Professor Jochen Tschunke (Vorsitzender), Dr. Hans Otto Littmann und Otmar Weber.



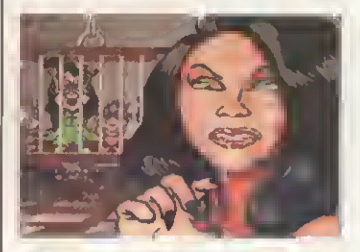
Kabelsalat

Hugo



Er wär ja ganz putzig, wenn's nicht so peinlich wär: Hugo in Aktion ist ungefähr genauso erquicklich wie die Fernsehshow.

Interaktive "Gameshows", was immer wir darunter verstehen wollen, gibt es ja schon recht viel und im Falle von *Hugo* auch sehr erfolgreich. Die Geschicklichkeits- oder besser Telefonleitungstests im verjüngten Kabelkanal erfreuen Jung wie Alt und die Moderatorinnen versprühen einen ungeahnt natürlichen bis sehr dilettantischen Charme, der das zünftige *Hugo*-Schauen zum Genuß werden läßt. Nichtsdestotrotz kam man beim *Hugo*-Macher ITE auf die glorreiche Idee, die TV-Spielerei auf den PC umzusetzen und wußte anscheinend nicht, daß Spiele auf PCs schon existieren, denn sonst hätte man diese müde TV-Aktion unterlassen. *Hugo* kann sich nämlich selbstverständlich *nicht* mit "richtigen" Spielen messen und bleibt immer ein müdes interaktives Klickerchen mit dem Charme einer Gewürzgurke.

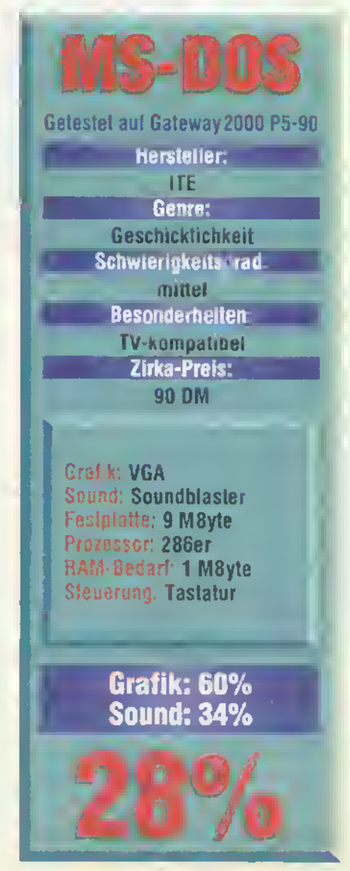




Um Hugos Familie zu retten, sind auch Stunts à la Indy nötig

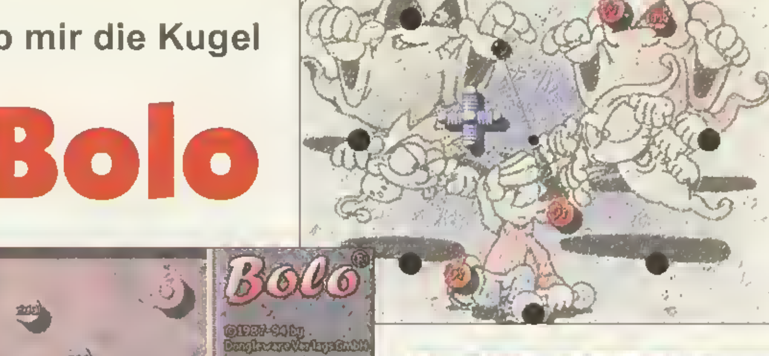
In *Hugo* spielt Ihr denn auch dieselben simplen Spielereien wie im Fernsehen (ja, sie sehen sogar genauso aus). Zwar sind es nur derer vier (Fliegen, Berglauf, Eisenbahn und Waldlauf), aber wir hoffen ja noch auf eine CD-ROM-Variante mit dem gesamten Stamm der *Hugo*-Abenteuer auf einem Haufen. Gesteuert wird lustigerweise nicht mit dem Telefon, sondern mit der Tastatur, die Knöpfchen bleiben allerdings dieselben – rechts, links, hoch, runter. Selbst für die etwas schlichteren Gemüter unter den PC-Spielern dürfte dieser Versuch der doppelten Absahne eine rechte Zumutung sein. Ärgerlich ist sie allemal.

Denn sieht man von der Vielzahl unfairer Stellen ab, die im Fernsehen sicherlich herausgeschnitten wurden, bietet sich uns mit *Hugo* ein Dilettantenstreich ohnegleichen. *kn*



Ich geb mir die Kugel

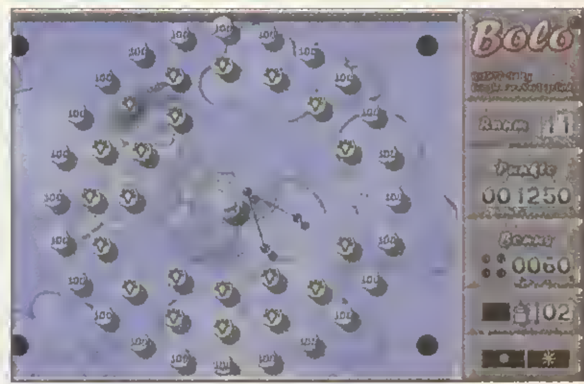
Bolo



Hochgeschwindigkeits-Bolo: Diese Steine verschwinden erst, wenn sie mit einer bestimmten Stärke von der Energiekugel angeschlagen werden



Ganz gemein: Die Kugel ist an unseren Disc-Bolo-Schläger gebunden



Fürst der Finsternis: je weniger Lampen, desto dunkler

Jetzt wissen wir endlich, woran es liegt. Warum mußte dieser Text zweimal geschrieben werden, denn die erste Version wurde mitsamt Festplatte zerbröselt? Wieso zerfetzen unsere Drucker das Papier, und aus welchem Grunde werden sämtliche Disketten unbrauchbar? Nein, es ist kein Virus, es ist der Megahost, der Schrecken aller Elektroniker, der nicht einmal vor Waschmaschinen zurückschreckt. Der Megahost zerstört mutwillig unsere Arbeit und schöpft Energie aus dem Ärger der Menschen. Mit Donglewares *Bolo*, dem Remake des monochromen ST-Oldies von 1987, geht es dem Megahost endlich an den Kragen. Durch satte 50 Räume wird der elektronische Tunichtgut gejagt, wobei jeder Raum von den ausgelegten Stolpersteinen geräumt werden muß. Dies geschieht auf den ersten Blick in gewohnter *Break Out*-Manier: Ihr befehligt den *Bolo*-Schläger und haut damit auf eine Energiekugel ein, die die Steine zerbröselt. Doch schon bald offenbart *Bolo* seine Andersartigkeit. Der Schläger wird in alle Richtungen bewegt und die Kugel unterliegt strengsten physikalischen Gesetzen wie der Reibung oder eventueller Gravitation. Doch so richtig anders wird es erst mit den zahlreichen Zusatzsteinen und den unterschiedlichen Eigenschaften Eures Schläger.



Ganz wild: Wir versuchen die Kugel vor den schwarzen Löchern zu bewahren und werden vom Gummiband daran gehindert

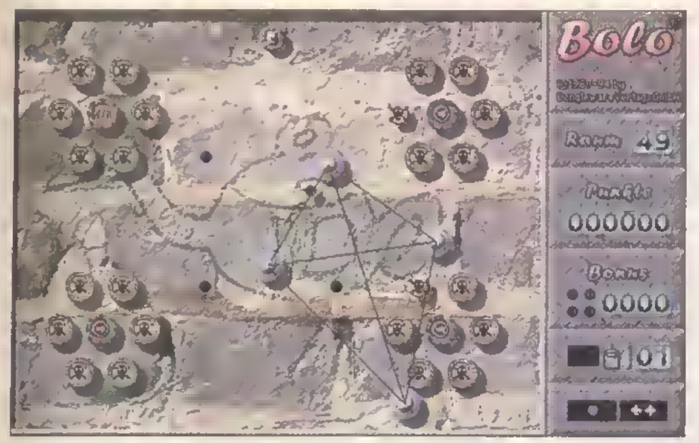
So nimmt der *Bolo*-Schläger je nach Level eine unterschiedliche Form an und wird via Mausklick verformbar. Zahlreiche Gummibänder, an denen Kugeln oder Schläger hängen, Gravitationsfelder oder "Schwarze Löcher", in denen Eure Kugel auf Nimmerwiedersehen entschwindet, machen Euch das Blockbusten je nach Situation leichter oder schwerer. Doch auch Euer Schläger ist in Gefahr, wenn er zum Beispiel die gehaßten "Totenkopf"-Steine berührt und in seine Einzelteile zerlegt wird. Die abzuschießenden Blöcke, die es übrigens in 52 verschiedenen Ausführungen gibt, bringen entweder Punkte, Boni oder zielen auf bestimmte Effekte ab. So wird es zum Beispiel dunkler, wenn Ihr Lampen-Blöcke vernichtet, es donnert furchtbar und Eure Kugel fliegt von dannen, wenn Ihr Blitzer trefft, oder es gibt eine zweite

Gut

Da gratulieren wir aber ganz herzlich: Innerhalb von knapp zwei Jahren ist aus Dongleware ein Spielhersteller geworden, der uns und Euch mit immer witzigeren Spielkonzepten und einer konsequenten Preispolitik beglückt hat. "Bolo" ist dafür sicherlich der beste Beweis: Der wiederaufgelegte Klassiker besticht nicht nur mit schöner Grafik und atmosphärischer Musik, sondern vor allem mit den zahlreichen toll designten Levels. Die unterschiedlichen Blöcke sorgen für unerhört viel Abwechslung, die teils total verschiedenen Räume nach anfänglicher Verwirrung für ein riesiges Motivationspotential. Dabei werden Geschicklichkeitsfanatiker und Denksportler gleichermaßen gut bedient. Der teilweise sehr hohe und frustrierende Schwierigkeitsgrad versagen der Dongleware-Kugel allerdings mein allerbestes Gesicht.

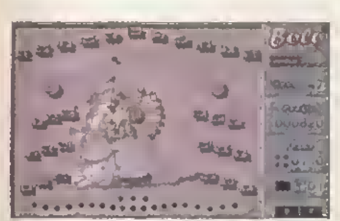


Wer, wie mein jüngerer Kollege Gollert, von einer Rave-Party zur nächsten katapultiert und Maruscha-Poster sammelt, ist zwangsläufig für die entspannende Wirkung von Donglewares New-Age-Programm weniger empfänglich. Nur so kann ich mir erklären, daß er nicht die höchste Wertung zückt. Ich bin dagegen auf keinen Level gestoßen, der mit etwas Übung, Ausdauer und Überlegung nicht zu meistem wäre. Wie das Schwesterprogramm "Oxyd" ist auch "Bolo" eine gelungene Puzzle-Action-Mixtur. Anders als beim Vorgänger wird jetzt zusätzlich auch etwas für Auge und Ohr geboten: Der professionelle Soundtrack ist erhaben-meditativ und unterstreicht die entspannte Grundstimmung der Bildschirmaktionen. Ich kann diese gelungene Mischung aus Breakout und Minigolf jedem empfehlen, der Spaß an intelligenten Geschicklichkeitsprogrammen hat.

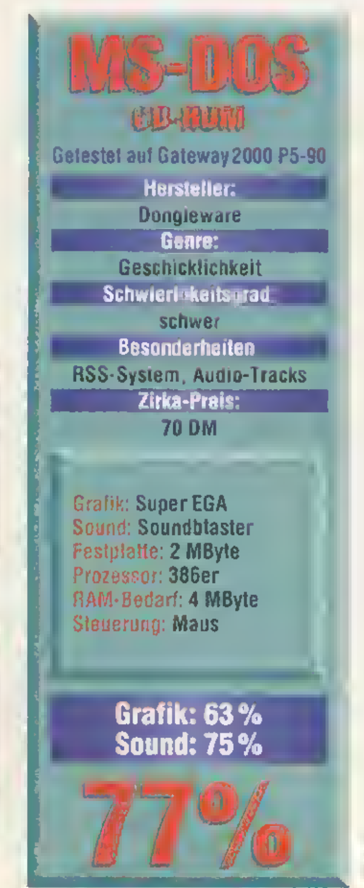

Besonders fies: Das 49. Level ist praktisch, nicht faktisch, unlösbar


Einer der simpleren Levels: viele Gummis und viel *Breakout*

Kugel, wenn Ihr den Extra-Kugel-Stein zerbröselt. Auch Teleporter und Beschleuniger sind integriert und machen Euch das "Bolen" schwer. Leider gibt es keine Paßwörter, für je 5000 Punkte gibt's dafür einen Extra-Boloschläger. Habt Ihr für den Moment die Lusten am Spielen verloren, wird der Spielstand zum Glück gespeichert, doch sind einmal alle Kugeln weg, muß von vorn begonnen werden. Die Musik zu *Bolo* stammt übrigens vom New-Age-Meister Nik Tyndall und ist auch in Form von Audio-Tracks auf der CD enthalten. Zusätzlich gibt´s den Sound in Rolands 3D-Soundsystem RSS. *kn*


Unübersichtlich wird *Bolo* glücklicherweise nie


Wer diesen Level löst, ist wirklich sehr gut



POWER-DATA



Leserhilparade Platz 1: Lucas Arts' Tie Fighter liegt in Eurer Gunst noch immer ganz oben.

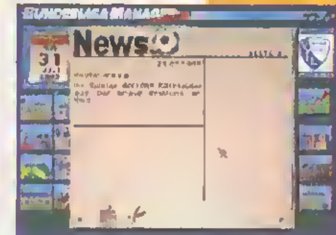
Leserhitparade Top 10

Platz	Vormonat	Name
1.	(-)	Tie Fighter
2.	(-)	System Shock
3.	(-)	Das Schwarze Auge 2
4.	(-)	Wing Commander 3
5.	(-)	Bundesliga Manager Hattrick
6.	(-)	indiziertes Spiel
7.	(-)	Kyrandia 3
8.	(-)	Little Big Adventure
9.	(-)	Creature Shock
10.	(-)	U.F.O.

Die fünf von unserer Glücksfee gezogenen Gewinner der Leserhitparade erhalten jeweils ein PC-Spiel nach Wunsch (siehe Mitmachkarte). Die vollständig ausgefüllte und frankierte Karte sendet Ihr an die POWER PLAY. Mit einer Karte pro Teilnehmer seid Ihr gut beraten. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.



Media Control CD Platz 1: Origins Wing Commander 3



Media Control Floppy Platz 1: Bundesliga Manager Hattrick

Media Control Top 10 (Floppy)

Platz	Vormonat	Name
1.	(1.)	Bundesliga Manager Hattrick
2.	(neu)	Der König der Löwen
3.	(neu)	ran Trainer
4.	(5.)	Tie Fighter
5.	(neu)	Aladdin
6.	(9.)	Sim City 2000
7.	(4.)	Hanse – Die Expedition
8.	(7.)	Die Siedler
9.	(neu)	Aces Of The Deep
10.	(10.)	FIFA International Soccer

Media Control Top 10 (CD-ROM)

Platz	Vormonat	Name
1.	(neu)	Wing Commander 3
2.	(neu)	King's Quest 7
3.	(1.)	Rebel Assault
4.	(3.)	Magic Carpet
5.	(neu)	Aces Of The Deep
6.	(neu)	ran Trainer
7.	(neu)	Little Big Adventure
8.	(neu)	Kyrandia 3
9.	(neu)	Creature Shock
10.	(neu)	Earth Siege

ermittelt von media control Baden-Baden: Erhebungszeitraum Januar'95

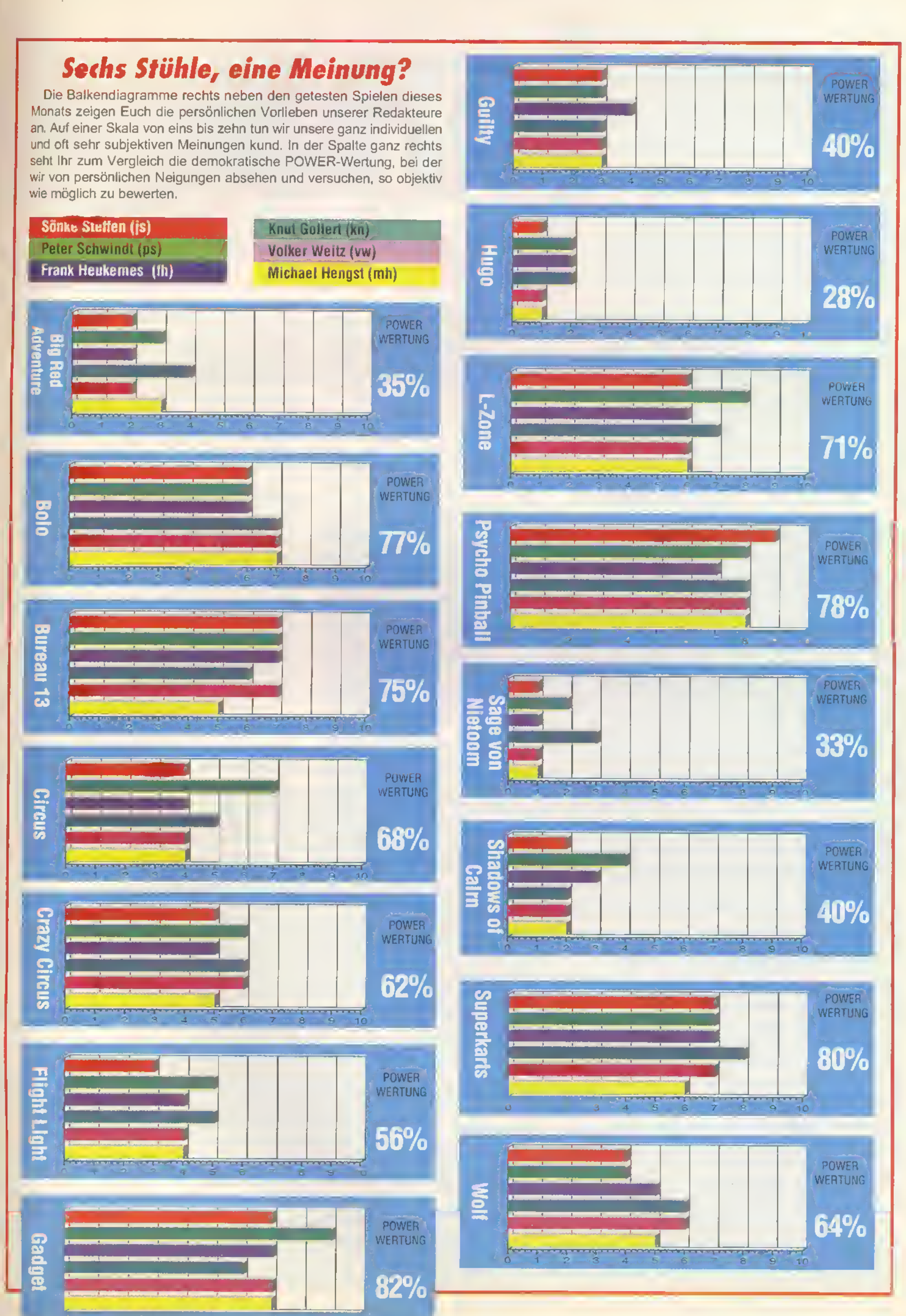
USK-Freigabe

Hier steht, welches Spiel von der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) für welches Alter freigegeben ist. Wir aktualisieren diese Liste jeden Monat neu.

Spielename	Altersfreigabe
Aladin und die Wunderlampe	ohne Altersbeschränkung
Robinson's Requiem	ab 12 Jahren
Die Sage von Nietoom	ohne Altersbeschränkung
1942 Pacific Air War Gold	ab 12 Jahren
Kids On Site	ohne Altersbeschränkung
Lost Signals	ab 6 Jahren
Star Trek: TNG	ohne Altersbeschränkung
One Tribe	ohne Altersbeschränkung
One World	ohne Altersbeschränkung
Panzer General	ab 16 Jahren
Premier Manager 3	ab 6 Jahren
Zephyr	ab 12 Jahren
Cyclones	keine Altersempfehlung
Radio Active	ohne Altesbeschränkung
Jetstrike	ab 6 Jahren
Alone In The Dark1 & Shadow Of The Comet	ab 16 Jahren

Sechs Stühle, eine Meinung?

Die Balkendiagramme rechts neben den getesten Spielen dieses Monats zeigen Euch die persönlichen Vorlieben unserer Redakteure an. Auf einer Skala von eins bis zehn tun wir unsere ganz individuellen und oft sehr subjektiven Meinungen kund. In der Spalte ganz rechts seht Ihr zum Vergleich die demokratische POWER-Wertung, bei der wir von persönlichen Neigungen absehen und versuchen, so objektiv wie möglich zu bewerten.





Das war sie wieder, die europäische Messe für Computergrafik und virtuelle Welten. *POWER PLAY* hat für Euch hinter die Kulissen geschaut und die Highlights gesammelt.

Bereits seit stattlichen zehn Jahren versammelt sich die europäische Computergrafik- und Cyberspace-Fangemeinde alljährlich im monegassischen Fürstentum, um der Fachsimpelei zu frönen. Zwar ist es jedes Jahr auch im klimatisch hitzigeren Monaco nicht gerade heiß – echte Cyberpunks lassen sich jedoch auch vom schlechtesten Wetter nicht abhalten, ihre Idole zu treffen. So gab es im Gegensatz zum letzten Jahr auch derer viele: In den zahlreichen Symposien sprach zum Beispiel Grafikguru Karl Sims über virtuelles Leben, Phillip Ulrich von Cryo schwärmte von den Spielen der Zukunft, Jaques Strohweiss von Digital Domain veranschaulichte die Herstellung der "unsichtbaren" Computereffekte in "True Lies" und Thomas William plauderte mit seinem ILM-Kollegen Christian Rouet aus dem ILM-Nähkästchen. Die eigentliche Messe verblaßte gegen die Konkurrenz im Auditorium, da weder wesentlich Neues, noch für uns Spieler riesig Interessantes offenbart wurde. Zwar behoben die Veranstalter dieses Mal den Fehler vom letzten Jahr und bauten sämtliche Stände nicht irgendwo im Treppenhaus, sondern in einem großen Saal auf, aber besser wurde das Ausstellerangebot auch nicht. Dominiert wurde das Geschehen mal wieder vom Hardwareriesen Silicon Graphics und den drei großen Grafik-Softwareanbietern. Auf dem Alias-Stand wurden die neuesten Partikelsysteme vorgestellt, wobei endlich auch echtes Haar, mitsamt physikalischen Eigenschaften, simuliert wird. Natürlich warb man auch mit "Power Play", dem Softwarepaket für Spielhersteller, mit dem schon *Donkey Kong* auf dem Super NES laufen lernte. Bei Wavefront wurde immer noch auf dem Activation-Tool herumgeritten, das Animationen von komplexen Bewegungsabläufen unheimlich vereinfacht, aber vom fett angepriesenen Spielerstellungs-Tool "Gameware" war dieses Jahr nichts zu sehen. Softimage präsentierte sich erstmals als Microsoft-Tochter und stritt alle Gerüchte hartnäckig ab, daß die Softimage-Renderer nun auch für Windows 95 erscheinen. Natürlich waren auch kleinere Hersteller und Grafikfirmen auf dementsprechend winzigen Ständen vertreten. Xaos baut die Bildbearbeitungs-Tool-Palette für SGIs weiter aus und denkt auch an PC-Umsetzungen, Viewpoint Datalabs stellte den aktuellen Mesh-Katalog vor, aus dem 3D-Objekte in allen gängigen Formaten bestellt werden dürfen und selbst ein neues 3D-GO war zu sehen, das immer noch auf den großen Durchbruch im Workstation-Sektor wartet. Auch Auto-





Hier zwei Preisträger: Oben die geniale "Seafari"-Ride, unten die Smirnoff-Werbung

ina95

desk war wieder vertreten und präsentierte neben dem 3D-Studio für SGI-Workstations auch einen neuen Animator für Windows, der alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt. Natürlich sind alle Funktionen des Animator Pro enthalten, dieses Mal dürfen jedoch auch AVIs Frame-by-Frame bearbeitet, WAVs eingefügt und alles zusammen auf abenteuerlichste Art und Weise und mit schrägsten Methoden verstümmelt werden. Ob die Einbindung diverser Photoshop-Filter (KPT, etc.), das Erstellen von Special Effects oder das Zerpflücken oder Mischen von WAVs – der neue Animator kann wirklich alles.

Die Benutzer all dieser Programme machten sich auf der diesjährigen Imagina eher rar. Am auffallendsten präsentierten sich noch die französischen Grafik-Macher von Medialab, die sich neuerdings vor allem auf Echtzeit-Animationen stürzen. So wurde ein neues interaktives TV-Spielchen mit dem Namen "Pizzarollo" vorgestellt, in dem der telefonierende Spieler einen Pizzalieferanten durch eine imaginäre Stadt fährt. Das ganze System wird dabei in Echtzeit auf einer dicken Onyx-SGI gerendert, bringt spielerisch aber lediglich den "Hugo"-Kick. Als richtig witzig erwies sich jedoch Medialabs erster "Full Animation Body Suit", in den eine Frau gesteckt wurde, die sich dann auch ganz herb bewegte. Auf den Bildschirmen rundherum rappte ein niedlicher Cartoon-Bengel auf französisch mit den Bewegungen des Mädels im Tracking-Anzug. Was hierbei wirklich beeindruckte, war die Qualität des Renderings, das Live-Motion-Tracking (fast) aller Körperteile und die sehr passable Größe des gesamten Tracking-Systems. Des weiteren warb man in innigster Zusammenarbeit mit SGI und dem französischen Pay-TV Canal+ für den America's Cup. Das weltbekannte Segelereignis wurde dabei auf der Imagina "virtuell" aufgearbeitet. Dank Sponsor Louis Vuitton wurde per Satellit und diverser Sensoren an Bord der schnellen Yachten die Szenerie auf den Gewässern auf Computern in Echtzeit visualisiert. Zuschauer kamen in den Genuß, jeden Wettbewerbsteilnehmer aus allen möglichen Kameraperspektiven zu begutachten und die Strategien der Skipper sowie die Aussichten auf einen Sieg besser zu beurteilen.

Am Stand der Talent Factory, die übrigens aus der zersplitterten belgischen Company LBO (Little Big One: Devil's Mine Ride) entstand, gab's jede



Hübsche Grafiken, wohin das Auge reicht: Rechts ein Bild aus WC3, unten der "Astro Canyon Coaster"



imaginag



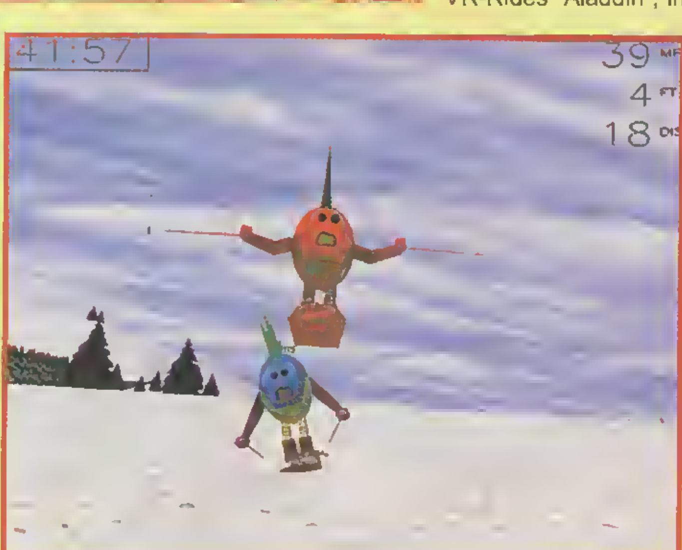


Menge neuer Rides zu begutachten. Neben dem schon etwas älteren "Cosmic Pinball" wurden der nicht ganz so beeindruckende "Astro Canyon Coaster" und einige neue Rides für japanische Theme Parks vorgestellt. Die amerikanische Simulations-Firma Paradigm Systems, die sich eigentlich nur militärischen Sims widmet, stellte zu Demonstrationszwecken einen witzigen Alpin-Ski-Simulator, in der Ihr mit zwei imaginären Ski-Stöcken eine Mischung aus Killertomate und Atomic Punk den Hang hinabsteuert, vor. Auch die Berliner Multimedialisten von Pixel Park waren anwesend und versuchten, Kunden aufzusaugen. Die Macher der U96-CD hatten jedoch bis auf die Mitteilung, daß man an der "Fantastischen Vier"-CD arbeite, nichts Neues.

Aber wie schon erwähnt, die eher mäßig interessante Messe, wenn auch übersichtlicher als selbige des letzten Jahres, wurde überflügelt von den meist hochinteressanten Vorträgen im Auditorium. Insgesamt wurden sechs Meetings zu jeweils verschiedenen Themen anberaumt: *Clones Communities*, *Virtual Lifes*, *Virtual Society and infohighways*, *Virtual Games*, *Augmented Reality* und *Tricks, Fakes and Special Effects*. Am interessantesten für uns war natürlich die *Virtual Games*-Session, gegenüber der des letzten Jahres ein wahres Wunder an Kompetenz. Zwar pries Yuzo Naritomi, Präsident von Sega Digital Communications lediglich sein Satum an und war ähnlich "unterhaltsam" wie im letzten Jahr, doch die nächsten Redner sorgten für genügend Unterhaltung: John Snoddy von Disney, berichtete von der Herstellung des VR-Rides "Aladdin", in dem der Benutzer erstmals die Welt des Aladdin auf eigene Faust erkunden darf und sich die Geschichte selbst zusammenbastelt. George Zachary von Silicon Graphics bewarb das Ultra 64, die Gemeinschaftsarbeit von SGI und Nintendo, und ließ gar einige Facts raus: So soll Nintendos 64-Bitter mit Echtzeit-Anti-aliasing und anderen technischen Kniffen aufwarten. Allerdings wird es definitiv kein CD-ROM geben und sämtliche Spiele werden sich so auf Echtzeit-berechnete Grafiken stützen. Danach bescherte uns Rebecca Allen von Virgin eine Abhandlung über die Entstehung des 3DO-Spiels "Demolition Man" und eine eher gelangweilte Vertreterin des Rüstungsgiganten Martin Marietta erläuterte die Zusammenarbeit mit Sega auf der Ebene der Arcade-Automaten. Als letztes träumten die beiden französischen PC-Spieler Philippe Ulrich von Cryo und Hubert Chardot von Infogrames vom Spiel des nächsten Jahrhunderts, das fortwährend läuft und in das sich jeder einloggt, um Abenteuer zu bestehen, die direkt auf das globale Spiel abfärben und es sich selbst weiterschreiben lassen. Eine schöne Vision, aber vorerst wohl nicht zu realisieren.

Als Höhepunkt der Imagina darf der abschließende Wettbewerb um den "Prix Pixel INA" bezeichnet werden. In neun Rubriken wird der jeweilige Sieger vom Publikum gekürt. Des weiteren gibt es einen "Prix Pixel INA"-Gesamtsieger und dieses Jahr, zum zehnten Jubiläum, wurde auch der beste Film der letzten 10 Jahre gekürt, wobei der Preis "Palmares des Palmares" an den guten alten Pixar-Film "Luxos jr." ging.Kasten. *kn*





Von oben nach unten: Der Haarmensch von Alias Research, darunter der Klassiker "Luxos jr." von Pixar, dann Fantomes "Insektors" und ganz unten (rechts) Paradigms interaktiver Skisimulator mit tollen Ideen, aber spielerischen Unzumutbarkeiten

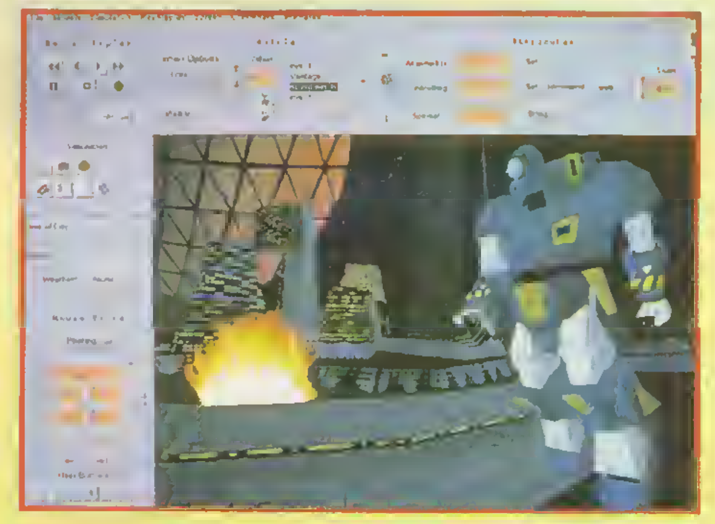




Lustig und beeindruckend: Der BodyTracker von Medialab in Aktion



In "Clock" für den Sci-Fi-Channel verwandelt sich eine Uhr in den netten Kollegen linker Hand. Unten seht Ihr Bilder von "Cosmic Pinball", Wavefronts "Kinemation-Tool und ganz unten ein Foto vom "Louis Vuitton"-Cup, dem SGI-Medialab-Projekt zur Simulation des American Cups





Die Sieger

Hier nun die Gewinner des "Prix Pixel INA" und alle anderen Preisträger:

Prix Pixel INA: Musikvideo
Platz 3: "Liberation" (Pet Shop Boys)
PLatz 2: "Thank you for hearing me" (Sinead O'Conner)
Platz 1: Angelique Kidjo

Prix Pixel INA: Credits
Platz 3: "L'oeil du cyclone" (Canal+)
PLatz 2: "MTV Top 20 Video Countdown " (MTV)
Platz 1: "Clock" (Sci-Fi-Channel)

Prix Pixel INA: Rides
Platz 3: "Astro Cannon Coaster" (Talent Factory/Taito)
PLatz 2: "Cosmic Pinball" (Talent Factory/Showscan)
Platz 1: "Seafari" (Rhythm & Hues)

Prix Pixel INA: Art
Platz 3: "Nothing broke but the Heart" (Kunsthochschule Köln)
PLatz 2: "Just Water" (Boumemouth UNI)
Platz 1: "Le petit goucet" (Cinquime Agence)

Prix Pixel INA: Werbung
Platz 3: "Ice Cubes" (Coca Cola)
PLatz 2: "SOK" (Omnibus)
Platz 1: "Reflection" (Smirnoff)

Prix Pixel INA: Simulation & Visualization
Platz 3: "Cambrian World" (NHK Creative)
PLatz 2: "Outside in" (The Geometry Center, Uni of Minnesota)
Platz 1: "Les Citadines" (Renault)

Prix Pixel INA: Fiction
Platz 3: "Shadow Puppets" (Chuck Gamble)
PLatz 2: "Little Toppy's Adventure" (Namco)
Platz 1: "Sleepy Guy" (PDI)

Prix Pixel INA: University & Schools
Platz 3: "Hombre" (Uni Paris 8-ATI)
PLatz 2: "American Patrol" (Philippe Tailez)
Platz 1: "Sirena" (CNBDI-D.I.N.))

Prix Pixel INA: Special Effects
Platz 2: "Forest Gump" (ILM)
Platz 1: "The Mask" (ILM)

Sonderpreise:

Schönstes PC-Spiel	"Commander Blood" (Cryo)
Beste 3D-Animation	"The Mask" (ILM)
Beste 2D-Animation	"Shadow Puppets" (Chuck Gamble)
Grand Prix Pixel INA	"Seafari" (Rhytm & Hues)
Palmares des Palmares	"Luxos jr." (Pixar)



Voyager – Zu Besuch bei Reisenden in Sachen Kunst

Auf der Frankfurter Buchmesse sind wir ihnen das erste Mal begegnet – und waren begeistert! Kein anderer Verlag war in Sachen interaktiver CD so innovativ wie diese Truppe aus Manhattan. Grund genug für uns, einmal nach New York zu düsen und diese Firma der deutschen Leserschar vorzustellen.

POWER PLAY: Wenn ich den Namen *Voyager* im Zusammenhang mit Verlagsprodukten höre, dann denke ich dabei nicht nur an interaktive CD-ROMs.

John Porter: Stimmt! Voyager Press wurde 1984 von Bob und Eileen Stein an der Westküste in Santa Monica gegründet. Damals tat man sich mit einer Vertriebsfirma namens Janice Films zusammen, die vor allen Dingen Institutionen wie Universitäten und Schulen mit Filmen belieferte. Ziel war es schon, so etwas wie einen Verlag mit interaktivem Schwerpunkt zu gründen. Doch damals war man in den Mitteln reichlich beschränkt, und so begann man zunächst mit der Criterion-Filmsammlung.

POWER PLAY: Auf dieser Grundlage begann man dann zu experimentieren?

John Porter: Nun, es gab Beilagen, kommentierte Ausschnitte aus den Filmen. Später fand man dann aber heraus, daß man diese Abspielgeräte für Laserdiscs auch ohne weiteres mit dem Computer verbinden konnte. Das erste interaktive Programm dieser Art kam übrigens 1989 heraus und war Beethovens Neunte, die wir zusammen mir Robert Winter entwickelten.

POWER PLAY: Voyager wurde also sehr schnell größer. Wie ging es dann weiter?

John Porter: Vor anderthalb Jahren zogen wir von Kalifornien nach New York, denn Bob Stein kommt ursprünglich aus dieser Stadt. Wir hatten aber auch einen zweiten Grund und der war schon etwas ungewöhnlicher: Das Gebäude, das Voyager in Santa Monica bezogen hatte, war direkt an einer Steilküste. Es war richtig unheimlich. Das ganze Haus war eine ziemlich wackelige Konstruktion. Man wußte eigentlich schon von Anfang an, daß dies nur eine Übergangslösung sein konnte. Wie recht man damals hatte, zeigte sich vier Wochen nach dem Wegzug. Da gab es nämlich ein für Kalifornien typisches Erdbeben und das Haus rutschte ins Meer.

Der eigentliche Grund war aber eher praktischer Natur: In New York konzentriert sich alles. Da sind die Verleger und da sind die ganzen Künstler – man denke nur an die Vielzahl der Theater! Im Gegensatz beispielsweise zu Los Angeles konzentriert sich alles an einem Ort. Wenn man hier abends ausgeht, trifft man die unterschiedlichsten Leute. Man läuft ihnen wirklich buchstäblich über den Weg. Das ist an der Westküste unmöglich. Dort gibt es eine Autokultur. Räumliche Weite ist eigentlich Gift für ein Unternehmen wie dieses. Und da wir uns selbst als Verleger betrachten, blieb uns letztendlich auch nichts anderes übrig als dahin zu gehen, wo auch die anderen Verlage sind.

POWER PLAY: Das klingt nach einer nationalen Arbeitsteilung: Im Westen die Technologie, im Osten die Leute, die sie nutzen.

John Porter: Mit dieser Arbeitsteilung können wir vom Standpunkt New Yorks aus wunderbar leben. Die technische Seite kann auch über eine Distanz von mehreren tausend Meilen kontrolliert werden. Viele unserer Programmierer leben und arbeiten an der Westküste. Möchte man aber mit Leuten wie Laurie Anderson zusammenarbeiten, dann muß man schon da sein, wo sie sind. Und das ist nun einmal hier. Laurie Anderson wohnt genaugenommen sogar direkt um die Ecke. Die einzige Ausnahme an der Westküste ist vielleicht noch San Francisco, aber ansonsten gibt es da wirklich nicht viel.

POWER PLAY: Ich kann mir vorstellen, daß auch der visuelle Aspekt eine große Rolle spielt. Man kann den Leuten zwar viel erzählen, wenn sie es aber erst ein-

mal gesehen haben, ist die Begeisterung für ein Projekt wahrscheinlich größer und vor allen Dingen auch schneller zu erreichen. Wie viele Leute stehen denn eigentlich bei Voyager in Lohn und Brot?

John Porter: Gut über hundert Leute. In diesem Gebäude sind es auf zwei Stockwerken fünfundsiebzig Angestellte. Ein zweites Gebäude außerhalb von New York dient uns als Lagerhaus. Dort arbeiten wiederum 25 Leute. Dazu kommen noch Niederlassungen in Paris und Tokio.

POWER PLAY: Wie sieht es mit freien Mitarbeitern aus?

John Porter: Um Gottes Willen, keine Ahnung. Wahrscheinlich ganze Heerscharen. Das wechselt aber auch, je nachdem, wie viele Projekte gerade laufen. Laß es noch einmal hundert sein. Alleine an unserer *People* CD-ROM (People ist zur Zeit die bekannteste und größte Illustrierte in den USA. A.d.R.) bastelten fünfzig Freie: Da mußte Quellenforschung betrieben werden, zigtausendmal Korrektur gelesen werden und so weiter. Das Gegenteil war Rodney Alan Greenblats *Dazzleoids*. Hier bekamen wir das fast fertige Programm. Einige kleine Änderungen, und die Sache konnte auf den Markt.

POWER PLAY: Apropos Markt: Wie sieht denn die Akzeptanz für Eure Sachen aus, hier und weltweit? Ich meine, Euer Verlagsprogramm ist schon ein wenig ungewöhnlich, was sowohl die Zusammenstellung als auch die Umsetzung angeht.

John Porter: Wir sind Überzeugungstäter im positiven Sinn. Der kommerzielle Erfolg hat uns eigentlich nie sonderlich interessiert. Wir machen wirklich das, was *uns* gefällt. Das klingt vielleicht ein wenig trotzig, aber es funktioniert.

POWER PLAY: Mein Gott, was sagen die Banken denn zu dieser Art von Anti-Kommerzialismus? Sind die schon in Ohnmacht gefallen?

John Porter: Hoho, ganz im Gegenteil! Wir sind seit einiger Zeit schuldenfrei und machen sogar einen kleinen Gewinn. Verdienen tun wir zwar nicht sonderlich viel. Dafür haben wir aber nicht wie andernorts den Druck, daß wir uns von den Verkaufszahlen her überschlagen müssen. Wenn einer eine gute Idee hat, setzen wir uns alle zusammen und versuchen herauszufinden, was sich hier für ein kreatives, nicht finanzielles Potential dahinter verbergen könnte. Dann gehen wir es an. Manchmal kommen die Ideen auch von außen, ein anderes Mal ist es fast ein gleichzeitiges Ereignis. Das schönste Beispiel dafür ist *Maus* von Art Spiegelman. Als wir das Buch das erste Mal sahen, war uns klar, daß es perfekt passen würde. Wir hatten aber nicht so ganz den Mut zu fragen, immerhin ist es ja ein sehr persönliches Werk. Auf einer Party, die Spiegelman im Rahmen seines RAW-Comic-Magazins veranstaltete, waren wir dann doch ein wenig verblüfft, denn er trat von sich aus an uns heran und fragte, ob wir nicht Interesse hätten. Und presto, das war es dann.

POWER PLAY: Was haben wir denn in Zukunft von Euch zu erwarten?

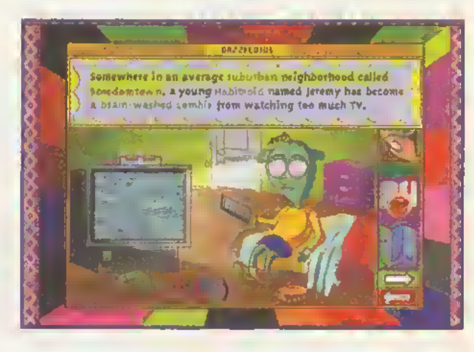
John Porter: Nun, da ist zunächst einmal P.A.W.S., der Hundesimulator, den wir auch schon als Beta-Version auf der Frankfurter Buchmesse vorgestellt haben. Ein wirklich allerliebstes Spiel. Und im März wird voraussichtlich unsere Zusammenarbeit mit Laurie Anderson auf CD gebrannt sein. Ansonsten ist alles offen. Aber um Ideenachschub brauchen wir uns wirklich keine Gedanken zu machen.

POWER PLAY: Besten Dank für dieses Gespräch, John!

V O Y A G E R

Schwimmen gegen den Strom

In den USA gibt es neben der Bezeichnung "Liberaler" noch zwei andere Begriffe, die im Alltagsvokabular eher als Schimpfworte genutzt werden: "Kunst" und "Elitär". Bob und Aleen Stein haben sich einen Teufel um solche Kategorien geschert und beglücken uns seitdem mit interaktiven CDs, die wir wirklich brauchen.



Dazzleoids von Rodney Alan Greenblat

Auf den ersten Blick wirken die Produkte von *Voyager* in der Tat so, als wären sie nur etwas für ganz hartgesottene Kulturprofis: Leute wie Donald Norman, Stephen Gould oder Pedro Meyer dürften dem Durchschnittskonsumenten leichtverderblicher Massenware recht ungeläufig sein. Dennoch: Wer sich einmal auf das Abenteuer einläßt und mit *Voyager* gemeinsam auf die Reise geht, wird wieder das Staunen lernen. Selbst unsere Kleinen, gerade dem Krabbelalter entwachsen, können eine Welt kennenlernen, in der das Böse eigentlich nur die eigene Lethargie ist. Rodney Alan Greenblat hat mit *Dazzeloids* ein Kinderprogramm entwickelt, das nur auf dem ersten Blick niedlich und putzig daherkommt. Ziel ist es, mit Hilfe quirliger kleiner Superhelden (die nun wirklich nicht wie Clark Kent oder Bruce Wayne aussehen) den kleinen Jeremy vor der vollkommenen Verblödung durch die Glotze zu retten.

Hier wird der kleine Sprößling der Familie schon sehr früh mit jener Form des Humors bekanntgemacht, der seinen Wortschatz eigentlich gut widerspiegelt. Merke: Von Dada bis Gaga ist es häufig nur ein kleiner Schritt.

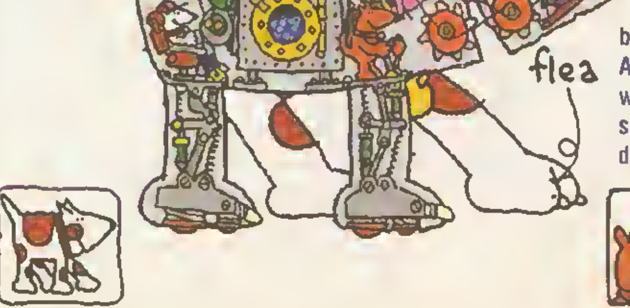
Ein weiterer Renner aus der glorreichen Unsinnsecke dürfte auch *P.A.W.S* von Domestic Funk Products sein. Ihr kennt Flugsimulatoren, Ihr kennt Rennsimulatoren, aber ein waschechter Hundesimulator dürfte wohl die Konkurrenz eindeutig auf die Plätze verweisen. Man buddelt nach Knochen, macht Jagd auf Katzen (mit denen man sich schließlich eine Kissenschlacht liefert) und versucht ansonsten, das heimische Grundstück zu erkunden. In der Anatomiesektion erfahrt Ihr dann auch, was Euer Lieblingshaustier im Innersten bewegt.

... Und falls Ihr schon immer einmal wissen wolltet, was passiert, wenn Euer Fritzle furzt: bitteschön! Hier wird es gnadenlos enthüllt.



Freak Show von den Residents: Wir stillen unsere Sensationslust





P.A.W.S. von Domestic Funk Products: Mein Gott, wie goooldisch! Auf diesen Test freuen wir uns schon ganz besonders. Besonders die Anatomiesektion hat es im wahrsten Sinne des Wortes in sich. Der kleine Teddybär mit dem Zauberhütchen drückt übrigens alle Knöpfe für Euch. Wichtig ist auch das richtige Bellen zur richtigen Zeit.



Planetary Taxi von Robert Mohl und Margo Nanny: das All als Obstsalat

Die Macht der Musik

Es gibt eine Musikgruppe, die den dadamäßigen Unsinn in den letzten 25 Jahren geradezu zu einer Kunstform erhoben hat, und das sind die Residents. Es gab schon die wildesten Gerüchte, wer sich hinter den riesigen, zylindertragenden Augäpfeln verbirgt. Manche meinten sogar schon, es seien die Beatles. Aber da war wohl der Wunsch der Vater des Gedankens. Tatsache ist jedenfalls, daß sich jene dubiosen Herren (oder vielleicht auch Damen?!) mittlerweile in einem Alter bewegen, in dem hierzulande Angehörige des öffentlichen Dienstes schon an den Vorruhestand denken. Immer vorausgesetzt natürlich, die Combo hat in den Jahren nicht doch heimlich die Besetzung verändert. Mit ihrer *Freak Show* zeigen sich die Klangkünstler aus San Francisco wieder einmal von ihrer innovativsten Seite. In einem gerenderten Kuriositätenkabinett lernt Ihr die Damen und Herren einer illustren Varietéshow sozusagen von der privaten Seite kennen. Ohne einen Pfennig zu bezahlen (nun gut, die CD müßt Ihr kaufen), lernt Ihr das ganze lebende Inventar an Pinheads und Maulwurfsmenschen kennen, das solch ein Etablissement in der Regel zu bieten hat.

Die Fortsetzung der Kunst mit anderen Mitteln

Daß auch der Comic die Mittel der CD exzellent nutzen kann, zeigt Art Spiegelmans *Maus*. In dieser mit Pulitzer-Preis ausgezeichneten "Graphic Novel" erzählt Spiegelman auf eine ganz und gar nicht niedliche Art und Weise die Geschichte seiner Eltern während der Nazi-Herrschaft, ihrem Überleben im KZ und der Zeit kurz nach der Befreiung. Zusätzlich zur Originalgeschichte des Buches erfahren wir etwas über seine Entstehung und vor allen Dingen, warum Spiegelman dieses Buch schreiben *mußte*. Videos von seinem Besuch in Auschwitz, Originalinterviews mit seinem Vater Vladek und ein Blick auf Spiegelmans gelichteten Stammbaum zeigen, was man aus einem Medium herausholen kann, wenn man auf billige Effekthascherei verzichtet.

Das gleiche gilt für *I photograph to remember* von Pedro Meyer. Eigentlich ist dieses Werk nur eine Ansammlung sehr privater Fotos, die die letzten Jahre des Autoren dokumentieren. Doch durch die stille Art, in der Meyer jedes Bild kommentiert, werden einem diese Personen so vertraut, daß man sich selbst zum Schluß beklemmt fragt, wann man das letzte Mal die eigenen Eltern besucht hat.

I photograph to remember von Pedro Meyer: Wann habt Ihr zuletzt Eure Eltern besucht?

Die Reise ins Ich

Für die ganz hartgesottenen hat *Voyager* dann auch noch einige besondere Schmankerl. Wer schon immer einmal wissen wollte, wie sein kleiner Verstand nun funktioniert, für den hat Marvin Minsky mit *The Society of Mind* vielleicht eine Antwort parat. Hier werden diverse Erinnerungsmodelle grafisch dargestellt und die menschliche Datenverarbeitung auf die Spitze gebracht

Donald Norman wiederum versucht in *Defending Human Attributes in the Age of the Machine* den Menschen als solchen über die Runden zu retten. Ob ihm dies gelingen wird, oder ob die kleinen Prozessoren von Intel und Co. eine doch zu starke Übermacht sein sollten, wird sich allerdings schon in den nächsten Jahren erweisen.

Eindeutig unter die Rubrik "Hörbücher" fallen wohl Titel, bei denen Komponisten und ihre wichtigsten Stücke eine Rolle spielen. Bisher hat *Voyager* die Neunte Symphonie "Aus der Neuen Welt" von Dvorák, das Frühlingsopfer von Stravinsky, das Forellenquintett von Schubert und Mozarts Streichquartett in C-Dur im Programm. Ergänzt werden die Orchesteraufführungen durch eine Reihe von Hintergrundberichten, Analysen und Probenaufnahmen. Sozusagen etwas für die Leser, die sich ihr Gehör noch nicht ganz mit neutönender Duff-Tschack-Duff-Tschack-Musik versaut haben. Wer jedenfalls diese Reihe gesehen und gehört hat, kann nicht mehr behaupten, daß Klassik langweilig ist.

Laterna Magica

Eine wichtige Rolle bei *Voyager* hat schon immer der Film gespielt. Nicht umsonst haben die Steins sich ihre ersten Meriten mit der fast schon legendären *Criterion*-Sammlung von Filmen auf Laserdisc gemacht. Hierzulande noch immer ein Medium, das in den Kinderschuhen steckt, hat es schon längst solche Länder wie die USA und Frankreich erobert. Für *Criterion* war gerade das Beste gut genug. Wenn ein Film in diese Reihe aufgenommen wurde, kam dies fast einer höheren Weihe gleich. Die *Criterion*-Serie wird immer noch fortgeführt, und um sich ein Bild zu machen, was man als Nichtbesitzer eines Laser-Disc-Gerätes so alles verpaßt, gibt es die CD *Criterion goes to the movies*. Gehässigerweise könnte man sie einen Bestellkatalog für eigene Produkte nennen, ist aber ansonsten einer der exzellentesten Führer durch die Filmgeschichte.

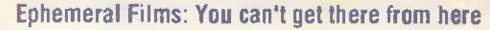
Für die Freunde des Comics und dessen anpruchsvollen Variante mit der Bezeichnung "Graphic Novel" hat man sich die Mühe gemacht, Ron Manns legendären Kultklassiker *Comic Book Confidential* auf eine interaktive CD zu bannen. Nun sind gerade solche Umwandlungen immer recht umstritten, besonders unter qualitativen Aspekten. Denn leider ist die Technik noch nicht so weit, ein digitales Vollbild auf den Monitor zu zaubern, daß auch nur Im entferntesten Fernseh- geschweige denn Filmstandards genügt. Dennoch ist diese CD vor allen Dingen als Nachschlagewerk bestens geeignet, dem interessierten Laien einen fulminanten Überblick über die Entwicklung des amerikanischen Comics von den Anfängen bis zur Gegenwart zu bieten.

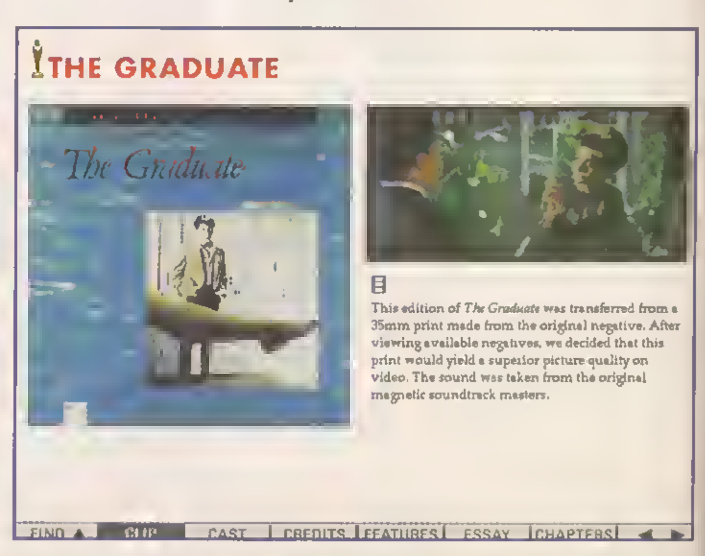
Zum Thema Film ist *Voyager* in der Tat sehr findig. Nur wenige kennen hierzulande jene von der Industrie gesponsorten Kulturfilme, die nicht nur die Errungenschaften der amerikanischen Gesellschaft blumig dokumentieren, sondern auf geradezu rührende Art und Weise den naiven Konsumrausch zwischen den Jahren 1931 – 1960 dokumentieren. In *Ephemeral Films* von Rick Prelinger jedenfalls kann der gebildete und nonchalante Europäer mal wieder so richtig über die tumben und kulturlosen Vettern und Basen jenseits des großen Teichs lachen. Daß es bei uns nach dem Krieg in jenen piefigen fünfziger Jahren auf eine eigene Art fast noch schlimmer zuging, wird heutzutage aber der Einfachheit halber zur Nostalgie verklärt. Jedenfalls wird diese Zeit noch länger ein Quell schenkelklopfender Heiterkeit bleiben.

Cinema Volta von Jim Perillo hat nur dem Namen nach etwas mit Film zu tun. Eigentlich geht es in dieser Chronologie um die Geschichte der Elektrizität. Nein, es besteht kein Grund zur Sorge. Hier wartet kein Volkshochschul-Vortrag auf den interessierten Laien, sondern eher etwas aus der skurrilen Ecke. Da werden so herrlich absurde Anekdötchen zum besten gegeben, daß man unweigerlich an deren Echtheit zweifelt. Wir in der Redaktion waren uns in einigen Dingen wirklich nicht sicher, ob sich jene Damen und Herren der voltaischen Geschichte wirklich zu solchen Narreteien haben hinreißen lassen. Eine nette Unterhaltung ist es jedenfalls allemal.

Cinema Volta: Wer wußte schon, daß Alexander Graham Bell Heinrich Helmholtz im Original las!



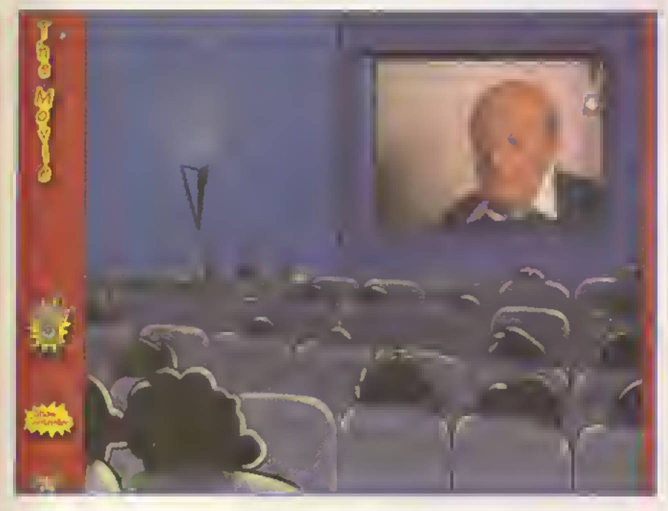

Ephemeral Films: You can't get there from here



Criterion goes to the Movies: Dustin Hoffman in "Die Reifeprüfung"

Zu guter Letzt sei noch erwähnt, daß der deutsche Rowohlt-Verlag schon seit einiger Zeit in seiner Systhema-Abteilung eine Reihe der erfolgreichsten Titel führt, wobei man sich sogar bei *Maus* daran macht, eine deutsche Bearbeitung zu erstellen. Leider gibt es aber bei einigen *Voyager*-Programmen das Problem, daß diese nur Mac-kompatibel sind. So nach und nach wird dieses Defizit aber behoben. Der größte Teil der angebotenen CDs ist sowieso im Multiformat, sprich sowohl für die Apfelkiste als auch für Windows konzipiert. *ps*

Es gibt zwei Möglichkeiten, Voyagers Schätze zu heben: Entweder man versucht sein Glück im Buchhandel oder ruft direkt beim Versand in den USA an. Die Nummer lautet: 001 914 591 5500 Wer ein Modem besitzt, kann übrigens auch über E-Mail ordern: catalogs@Voyager.com



Comic Book Contidential von Ron Mann: Auch Will Eisner hat viel zu erzählen



Maus von Art Spiegelman: Der Tod ist ein Meister aus Deutschland



Spielen unter OS/2

Der heimische Rechner läuft immer noch nicht mit 32 Bit? Ihr habt bereits einen Vobis- oder Escom-Rechner mit vorinstalliertem OS/2 und wißt nicht so recht, wie Ihr damit umgehen sollt? Die gute Botschaft: Die meisten Spiele laufen bereits sehr gut unter OS/2, aber eben nicht immer ohne Komplikationen.

Um es vorwegzunehmen, wer in erster Linie spielen möchte, sollte seinen PC möglichst mit bootfähiger DOS-Partition neben seinem OS/2 einrichten: Nach wie vor laufen noch immer nicht alle Spielprogramme mit OS/2. Die Situation hat sich jedoch deutlich verbessert, da es jetzt möglich ist, an allen Einstellungen der DOS-Boxen zu drehen und Feintuning vorzunehmen. Auch hat IBM an die Spielefans gedacht und für viele Programme bereits Voreinstellungen ins System integriert. Außerdem machen einige Spiele unter OS/2 einfach mehr Spaß, da das IBM-Betriebssystem den Rechner deutlich besser nutzt als DOS. Allerdings sollte man es nicht übertreiben: Die Leistung nimmt deutlich ab, wenn man versucht, DOS-Spiele unter OS/2 in einem Fenster und nicht im Vollbildmodus laufen zu lassen.

Übrigens ist Performance (und auch Absturzsicherheit) bei OS/2 keine Frage des Betriebssystems, sondern in erster Linie der Speicherausstattung. Je mehr Arbeitsspeicher der Rechner hat, desto besser laufen die Programme. Mit acht MByte bewegt man sich entschieden an der Untergrenze, bei weniger RAM ist der Einsatz von OS/2 absolut nicht mehr sinnvoll.

Der aktuelle Hit dürfte die OS/2-Version von IDs D**M sein. Das Spiel läuft als echte "Präsentation-Manager"-Anwendung mit Menüleisten, flexibler Fenstergröße und allen Vorzügen einer grafischen Oberfläche. Weniger Spaß als auf meinem Pentium unter DOS hatte ich auf einem OS/2 486DX2 auch nicht. Die Betaversion lief stabil und erstaunlich schnell, mindestens ebenso schnell wie auf besagtem Pentium. Das beste ist, solange Ihr D**M unter OS/2 spielt, ist der Rechner nicht komplett für andere Aufgaben blockiert. Selbst das Kopieren von Dateien im Hintergrund hat für den Helden keine tödlichen Konsequenzen. Außerdem schützt bereits ein einfacher Mausklick vor neugierigen Nachbarn.

Auch Maxis entwickelt derzeit an einer OS/2-Version von "Sim City 2000". Diese Version dürfte deutlich besser laufen als das ursprüngliche DOS-Spiel, da es die Multitaskingfähigkeiten von OS/2 optimal nutzen kann.

Auf die Settings kommt es an

Die DOS-Boxen, in denen die Spiele unter OS/2 laufen, werden über die Settings eingestellt. Diese ruft Ihr über das Kontextmenü auf, das Ihr erhaltet, wenn Ihr das Icon auf der OS/2-Oberfläche mit der rechten Maustaste anklickt. Unter dem Menüpunkt "SETTINGS" findet Ihr den Ordner mit den Einstellungsoptionen. Die wichtige Seite heißt "SESSION".

Um die merkwürdig klingenden Optionen zu verstehen, ist zunächst ein kleiner Ausflug in die Theorie des Speicheraufbaus unter DOS nötig.

OS/2 arbeitet anders als DOS mit "Virtual DOS Machines" (VDM): OS/2 erklärt einen Bereich des Arbeitsspeichers zur DOS-Box und simuliert in diesem den Aufbau des Speichers normaler DOS-PCs: das heißt 640 KByte konventioneller Speicher, bei Bedarf UMBs, High Memory Area (die unter DOS HIMEM.SYS verwaltet) sowie Erweiterungsspeicher als Extended (XMS) oder Expanded (EMS) Memory.

Während bei DOS der Arbeitsspeicher tatsächlich (physikalisch) in diese Bereiche aufgeteilt ist, unterscheidet OS/2 die verschiedenen Bereiche nicht. Es spricht den Speicher am Stück an und kann so auch mehrere DOS-Speicher (Boxen) gleichzeitig aufbauen.

Je nachdem, wie ein Spiel programmiert ist, benötigt es verschiedene Arten Arbeitsspeicher: "Die Siedler" etwa kommt am besten mit XMS sowie möglichst viel konventionellem Speicher aus. Sierras "Football Pro 95" dagegen läuft überhaupt erst ab zirka 3 MByte EMS.

Unter DOS optimiert Ihr den Arbeitsspeicher für Eure Spiele in den Dateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT. Wichtig sind hier die Einträge

```
DEVICE=HIMEM.SYS
um die HMA zu nutzen,
DEVICE=EMM386.EXE
um die UMBs nutzen zu können, mit dem Zusatz
DEVICE=EMM386.EXE NOEMS
um XMS einzurichten und mit
DEVICE=EMM386.EXE RAM
oder
DEVICE=EMM386.EXE 2048
```

um beispielsweise 2048 KByte oder 2 MByte EMS zu erzeugen (RAM weist EMM386 pauschal an, EMS einzurichten). Die angegebene Zahl definiert dabei die

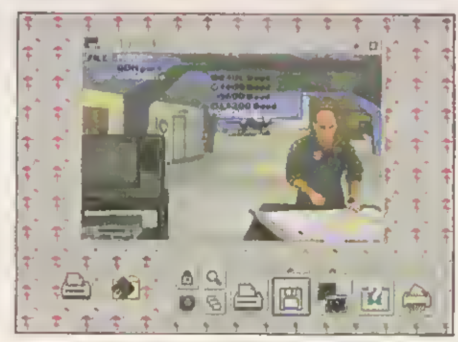
Größe des Expanded Memory. Die Zeile
DOS=HIGH,UMB
gibt an, daß DOS die aktivierten Bereiche tatsächlich nutzen kann.

Um die Wunschkonfiguration zu erhalten, ist es unter DOS nötig, den Rechner nach jeder Änderung an den Dateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT neu zu starten. Nur bei einem Neustart kann DOS die Änderungen auch tatsächlich aktivieren und den Speicher entsprechend einrichten. Eben dieser Schritt ist bei OS/2 überflüssig.

Genau wie Ihr Euren PC unter DOS für bestimmte Spiele optimieren könnt, ist dies unter OS/2 möglich. Nur ist OS/2 als Multitaskingsystem flexibler. Hier nehmt Ihr die Optimierung nur für eine einzige Anwendung vor, der Rest des Rechners verhält sich normal. So könnt Ihr, habt Ihr den PC einmal eingestellt, beispielsweise ein Spiel nach dem anderen spielen, ohne die Konfiguration ändern oder den PC neu starten zu müssen.

Bei der Benennung der einzelnen Einstellungen richtet sich OS/2 nach den DOS-Bezeichnungen. So bestimmt der Eintrag:
EMS_MEMORY_LIMIT:
die Größe des für die DOS-Box verfügbaren Expanded Memory. Für Spiele, die mindestens 4 MByte EMS benötigen, müßt Ihr einen Wert größer 4096 einstellen. Die Werte, die die Handbücher nennen, sind meistens Minimaleinstellungen. Je mehr Speicher Ihr dem Spiel gönnt, desto besser läuft es.

Doch nicht nur bei der Speicherverwaltung ist OS/2 anders als DOS. Die größten Probleme für Spiele ergeben sich noch immer aus der unterschiedlichen Ansteuerung der installierten Hardware (wie etwa Grafik- oder Soundkarte). Traditionellerweise verwendet DOS für diese Aufgaben das Rechner-BIOS. Da die BIOS-Routinen allerdings nicht immer dem Optimum entsprechen, ersetzt OS/2 genau wie einige Spiele diese durch eigene Treiber. Hier waren in der Vergangenheit Konflikte geradezu vorprogrammiert. Mittlerweile lassen sich viele Probleme über die Bildschirmeinstellungen sowie den Hardware Timer abfangen (näheres dazu unten).


Und sie laufen doch: Spiele unter OS/2

Spiele, die Super-VGA-Modi verwenden (bei einigen Spielen ist in diesem Fall auch VESA angegeben, wie etwa bei Electronic Arts "PGA Tour Golf"), benötigen ähnlich wie unter DOS einen speziellen Treiber. Dieser ist entweder schon in OS/2 enthalten oder befindet sich auf der Treiberdiskette Eurer Grafikkarte. Dieser wird mit einem Aufruf in der CONFIG.SYS von OS/2 aktiviert. Details zu dieser Prozedur findet Ihr in der OS/2-Hilfe.

Einige Spiele weigerten sich, die DOS-Box korrekt zu verlassen, ließen sich also nicht mehr abschalten. Doch auch hierfür gibt es eine, wenn auch nicht ganz korrekte Lösung: Die Tastenkombination <STRG> <ESC> führt auf die OS/2-Oberfläche. Klickt Ihr das Icon des laufenden Spiels mit der rechten Maustaste an und wählt die Option SCHLIEßEN, beendet OS/2 das Spiel. Bevor Ihr zu diesem Mittel greift, solltet Ihr aber unbedingt Euren aktuellen Spielstand speichern, da der sonst unwiederbringlich verloren geht. Dieser Trick hilft übrigens auch, wenn sich ein Spiel aufhängt. Es entspricht dem auf

DOS-PCs bekannten Warmstart (<STRG> <ALT> <ENTF>).

Kompatibilitätsprobleme stellten wir bei der Version 1.95 des Speichertreibers DOS/4GW fest. Spiele wie etwa "The Horde" oder "Creature Shock", die diesen Treiber benutzen, verweigerten hartnäckig den Dienst. "Die Siedler" verwendet Version 1.96 und läuft nach anfänglicher Fehlermeldung im übrigen problemlos.

IBMs Voreinstellungen

Da die Einstellungen gerade unerfahrenen Anwendern doch etwas kompliziert erscheinen, hat IBM mitgedacht und Einstellungen für über 250 wichtige Spiele bereits ins Betriebssystem aufgenommen. Unter den automatisch erkannten Spielen befinden sich 7th Guest, Kings Quest, Wing Commander, XWing, Sim City 2000, Links 386 Pro, Day of the Tentacle oder Legend of Kyrandia. Eine Liste aller Spiele findet Ihr in der Datei GAMES.ZIP (siehe Kasten "Tips zu OS/2"). Für alle unterstützten Spiele richtet OS/2 Icons im Spieleordner ein. Diese sind bereits mit den richtigen DOS-Einstellungen versehen. Solltet Ihr also eines dieser Spiele installieren, gibt es weiter keine Probleme. Ist das Icon vorhanden, genügt ein Doppelklick, und Ihr könnt loslegen.

Grundeinstellungen, die meistens helfen

Die folgenden Einstellungen geben Euch einen ersten Hinweis, woran es liegen kann, wenn ein Spiel absolut den Dienst verweigert oder unverständlicherweise sehr langsam läuft. Für einige Spiele sind allerdings andere, beziehungsweise zusätzliche Angaben notwendig. Ausführlichere Informationen findet Ihr in den Dateien, die im Kasten "Tips zu OS/2" aufgeführt sind.



Dune 2 verhält sich unter OS/2 erstaunlich friedlich

DOS Fullscreen: Diese Option solltet Ihr bei Spielen grundsätzlich einstellen. Im Fenster laufen die meisten Spiele nur langsam, wenn sie nicht sowieso einen anderen Bildschirmmodus als die OS/2-Oberfläche benutzen und gar nicht erst korrekt dargestellt werden.

Laßt Euch also von unseren Bildschirmfotos nicht täuschen. Wir haben die Spiele zwar im Fenster fotografiert, allein, sie in diesem Modus zum Laufen zu bekommen, erforderte mitunter ziemliche Handstände. Zwischen Vollbildmodus und Fenster könnt Ihr übrigens auch mit der Tastenkombination <ALT> <POS>1 umschalten.

DOS_BACKGROUND_EXECUTION: OFF Diese Einstellung verhindert, daß das laufende Spiel OS/2 ausbremst, wenn Ihr auf die Oberfläche umschaltet. Diese Einstellung ist auch für Euren Helden gesünder, da er nach dem Umschalten nicht im Hintergrund vom laufenden Spiel überrollt wird.

DOS_HIGH: ON entspricht dem Eintrag DOS=HIGH in der DOS-CONFIG.SYS. OS/2 lädt die DOS-Systemdateien in die HMA und spart so konventionellen Arbeitsspeicher. Wichtig ist das, wenn sich ein Spiel über zu wenig Arbeitsspeicher beschwert.



Auf das Setting kommt es an: Die Siedler sind zufrieden

DOS_RMSIZE: 640 gibt die Größe des konventionellen Speichers (bei DOS traditionell 640 KByte) an.

DPMI_MEMORY_LIMIT: 0 Einige neuere Spiele arbeiten mit DOS Protected Mode Interface (DPMI). Für diese müßt Ihr einen Wert größer als 0 einstellen. Die meisten Spiele benötigen allerdings keine DPMI-Unterstützung oder stellen diese durch einen eigenen Treiber zur Verfügung. Genauere Angaben findet Ihr im Kapitel Systemvoraussetzungen des Handbuchs der jeweiligen Spiele.

EMS_MEMORY_LIMIT: 1024 bestimmt die Größe des EMS, der dem Spiel zur Verfügung steht. Den richtigen Wert bestimmt Ihr, indem Ihr die EMS-Angabe aus dem Handbuch des Spiels eintragt, falls diese in KByte angegeben ist. Findet Ihr lediglich eine MByte-Angabe, könnt Ihr den richtigen Wert bestimmen, indem Ihr die MBytes mit 1024 multipliziert (so sind beispielsweise 7 MByte 7168 KByte).

HW_ROM_TO_RAM: ON kopiert das ROM-BIOS des PC, das unter DOS den Hardwarezugriff steuert, in den UMB-Bereich der DOS-Box. In einigen Fällen steigert diese Option die Spiele-Performance, falls die Spiele auf BIOS-Routinen zugreifen. OS/2 ersetzt diese Routinen beim Start durch eigene, verbesserte Treiber.

HW_TIMER: ON Zu den von OS/2 ersetzten Routinen gehört auch der Hardwaretimer. Dieser ist jdoch bei den meisten Spielen für die Ansteuerung der Soundkarte wichtig.

IDLE_SECONDS: 10

IDLE_SENSITIVITY: 100

Diese Optionen betreffen das Multitaskingverhalten von OS/2. Während ein Spiel läuft, beobachtet OS/2 ständig das System, um mitzubekommen, ob noch andere Aufgaben zu erledigen sind. Damit OS/2 Eurem Spiel auch bei Denkpausen keine Rechnerleistung entzieht,

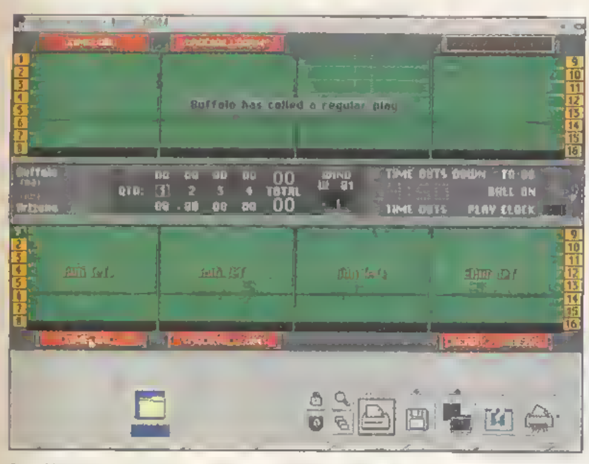
Tips zu OS/2

Mehr Informationen und Tips, wie Ihr Eure Lieblingsspiele unter OS/2 zum Laufen bekommt, enthalten die Dateien GAMES.ZIP und GAMOS2.ZIP, die Ihr ab sofort aus unserem CompuServe-Forum holen könnt (GO MAGNA). Unsere nächste POWER PLAY-CD wird diese Dateien ebenfalls enthalten. Aber Achtung, die Texte sind ausschließlich auf Englisch. Wer keine Sprachprobleme hat, dem bietet das Gamersforum (GO GAMERS) in CompuServe die beste Plattform für Ratschläge. Hier treffen sich Spieler aus aller Welt, um sich über neue Spiele, unlösbare Rätsel und Rechnerprobleme auszutauschen.

Hilfe zu OS/2-spezifischen Problemen erhaltet Ihr im deutschen OS/2-Forum (GO OS2GER). Hier könnt Ihr direkt und auf Deutsch Kontakt mit IBMs Betriebssystemspezialisten aufnehmen.



Ob Action- oder Sportprogramme, stimmt die Speicherverwaltung, dann bleiben die Probleme aus



Stabil und absturzfrei: Sierras Football Manager

sollten Ihr die angegebenen Prioritäten einstellen.

KBD_ALTHOME_BYPASS: ON Mit dieser Einstellung könnt Ihr beeinflußen, ob Ihr zwischen Vollbild- und Fenstermodus schalten möchtet. Da die meisten Spiele nur im Vollbild vernünftig laufen, könnt Ihr getrost den Bypass aktivieren.

VIDEO_FASTPASTE: ON beschleunigt Tastatur- und Mauseingaben in der DOS-Box. Allerdings ist unklar, ob die Einstellung bei Spielen große Wirkung zeigt.

VIDEO_RETRACE_EMULATION: OFF
VIDEO_ROM_EMULATION: OFF

Die Videoeinstellungen beeinflussen die Ansteuerung der Grafikkarte. Die VIDEO_RETRACE_EMULATION kann zur Verzerrung der Spielgeschwindigkeit führen und sollte daher ausgeschaltet sein.

XMS_MEMORY_LIMIT: 64 steuert die Verteilung von XMS-Speicher. Benötigen Spiele XMS, solltet Ihr hier den entsprechenden Wert einstellen. Dieser wird genau wie bei EMS in KByte angegeben (siehe oben). 64 KByte werden mindestens benötigt, um DOS in die HMA laden zu können (siehe oben).

Neben diesen gibt es noch eine Menge weiterer Einstellungen, die die meisten Spiele jedoch nicht direkt betreffen. Einen guten Überblick über die richtigen Einstellungen findet Ihr übrigens im OS/2-Abschnitt der Datei README.TXT, die D**M 2 beiliegt.

Andreas Raum

LASER H

Diskette oder Laserdisk? Spielekonvertierungen für die CD gibt es inzwischen reichlich, doch nur bei wenigen lohnt sich der Kauf. Auf den folgenden Seiten stellen wir Euch die Sahnestückchen der großen Angebotspalette vor.

Binnen Jahresfrist wird die CD-ROM die gute alte Diskette endgültig vom Speichersockel stürzen. Die innovative Spielerschar stellt sich wie immer als erste darauf ein und baut stolz das neuerworbene Laufwerk in den Rechner ein. Was jetzt noch fehlt sind die entsprechenden Programme. Besonders problematisch ist dabei die wachsende Zahl von Konvertierungen. Oftmals verbirgt sich hinter der vollmundig angepriesenen CD-ROM-Version nur eine müde Mogelpackung, die nicht wesentlich mehr bietet als die angestaubte Diskettenvariante. Doch es gibt einige löbliche Ausnahmen, die wir Euch auf den folgenden Seiten wärmstens ans Herz legen möchten. So bleibt Ihr vor kostspieligen und sinnlosen Neukäufen geschützt. *vw*

Plaudertaschen

Adventures mit Sprachausgabe sind wie geschaffen für vollmundige Vokalbegleitung in lupenreiner deutscher Übersetzung. Doch professionelle Sprecher sind teuer und viele Firmen scheuen deshalb den Schritt ins Tonstudio. Da kann es schon passieren, daß der aktuelle Pixelheld wie eine Knallcharge aus dem Bauerntheater klingt.

Simon the Sorcerer

In gewisser Weise hat dieses Spiel Maßstäbe gesetzt. Denn während bei anderen Adventures der deutsche Text in der Regel von Laien-Schauspieltruppen und Überzeugungstätern zum Besten gegeben wurde, machte man sich hier erstmals die Mühe und engagierte eine Reihe von Profis. Angefangen bei den Walküren, die gerne stricken, aber auch ab und zu gerne diverse Feinde dahinmeucheln, bis hin zum rollenspielenden Magiertreff in der dörflichen Kneipe — alles paßt wie die Faust aufs Auge und läßt den Spielern selbst bei sich wiederholenden Szenen nicht zum Lautstärkeregler greifen, um den Ton wegzudrehen. Höhepunkt jedoch ist die Szene mit den Holzwürmern und der Vorstellung diverser kulinarischer Eigensinnigkeiten. Aber auch sonst ist dieses Adventure sehr zur Kurzweil angetan: Die Rätsel sind schwer bis knackig und die Querverweise auf andere Märchen, Sagen und Klassiker der Fantasy-Literatur wären fast schon wieder ein eigenes Kapitel wert. Kurzum: Die CD-Version von Simon macht aus diesem Adventure ein erfrischend witziges Familienspiel.



Laß dich küssen, Rafunzel: "Simon the Sorcerer" flirtet auf Deutsch

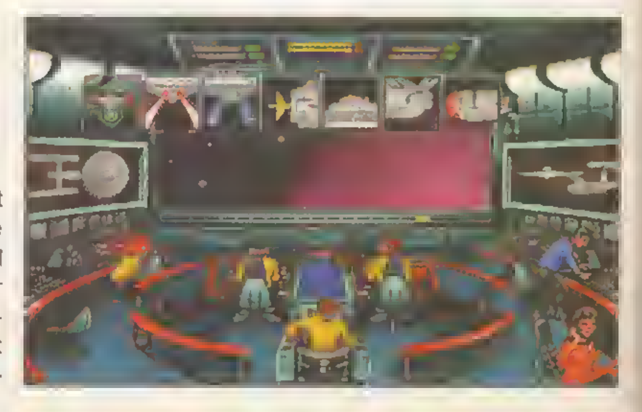
LASERWERTUNG
CD-Features: Deutsche Sprachausgabe

Star Trek 25th Anniversary

Kirk ist tot, lang lebe Kirk. Wer sich einfach nicht mit der grausigen Tatsache abfinden kann, daß Kirk und Co. in Zukunft nicht mehr über die Leinwand abenteuern werden (Auf ewig sei'st du verflucht, Soran!), der sollte sich als Ersatz ein Kleinod der Computerunterhaltung zulegen. Interplay hat dankenswerterweise alle Rollen der CD-ROM-Version von "Star Trek 25th Anniversary" von den Originalschauspielern der Classic-Serie sprechen lassen, und die verstehen ihr Handwerk eben. So ein Computerraumflug erhält gleich eine andere Dimension, wenn uns Spock höchstpersönlich ein kompliziertes Rätsel erklärt, oder Scotty über den Zustand des Warp-Kerns aufklärt. Mit an Bord ist neben Shatner und Nimoy der ganze Rest der Rasselbande, sprich George Takei, DeForest Kelley, James Doohan, Nichelle Nichols und Walter Koenig. Bei soviel akustischer Prominenz nehmen wir auch gerne in Kauf, daß Interplay am eigentlichen Spieldesign nicht weiter gefeilt hat. Da gäbe es zwar einiges zu bemängeln, sprich Puzzle-Dichte und krakelige Raumkampfgrafik, doch der echte Trekker nimmt das gerne in Kauf, wenn er nur den sanften Stimmen seiner Helden lauschen darf.



LASER WERTUNG
Special Features: Alle Rollen werden von den Schauspielern der Original-Fernsehserie gesprochen



Star Trek 25th Anniversary: Mit Kirk und Co. unterwegs

GHLIGHTS



Talkies: Der Mörderclown parliert auf Englisch

POWER PLAY
BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Day of the Tentacle

Das zweite *Maniac Mansion* nimmt bei Adventure-Fans mittlerweile Kultstatus ein und gehört ohne Zweifel zu den besten Abenteuern, die unser PC je gesehen hat. Ungeahnte Witze, saugute Rätsel und der unaussprechliche LucasArts-Charme ließen Erinnerungen an alte Adventurezeiten mit dem ersten Teil aufkommen. Natürlich schob LucasArts auch eine CD-ROM-Variante nach. Die wichtigsten Merkmale waren wieder: Gleiches Spiel plus digitalisierte Sprache. Die amerikanische Original-Version war das Geld, welches beim Importeur angelegt wurde, auch mehr als wert. Eine geniale, dieses Mal sechseckige Verpackung, und wunderbare Stimmen heben die Atmosphäre noch einmal kräftig an. Die Synchronstimmen waren dabei so gut getroffen, daß die Umsetzung einen kleinen Oskar für die Bearbeitung verdient hätte. Die in Deutschland erhältliche Version konnte den hohen Standard leider nicht halten: Die geniale Verpackung wurde zum üblichen 4D-Pappkarton und die Synchronisation nicht übermäßig professionell in Angriff genommen. Des Englischen Mächtige müssen also unbedingt nach der sicherlich vergriffenen Originalausgabe suchen, alle anderen werden mit der etwas langweiligeren deutschen Version zufriedengestellt.

LASER WERTUNG

Special Features: Tolle Sprachausgabe und Verpackung in Originalversion

Gabriel Knight

Eine eigenwillige Person, diese Jane Jensen. Während sonst bei Sierra holde Prinzessinnen auf den Festplatten ihr Schönheitsschläfchen halten, läßt Programmiererin Jane einen eher gebrochenen Helden auf uns los. Schriftsteller Gabriel Knight wandelt auf den Spuren von Stephen King und plant ein Buch über den Vodoo-Kult. Wie sich im Laufe der verzwickten Handlung herausstellt, haben schon Gabriels Vorfahren einschlägige Erfahrungen mit dunklen afrikanischen Riten gemacht, und unser Held steckt bald in einer Verschwörung internationaler Ausmaße. Gab's in der Diskettenversion noch konventionelle Gesprächs-Menüs mit Multiple-Choice-Option, so wirbt die CD-ROM-Variante mit ein paar illustren Sprechernamen. Unter anderem leihten Mark "Skywalker" Hamill und Tim Curry den Figuren ihre Stimmen. Letzterer dürfte Kultfreaks noch aus der Rocky Horror Picture Show in seiner Funktion als Frank'n'Furter in guter Erinnerung sein und ist inzwischen zum gern gesehenen Gast im Software-Synchronstudio geworden. Zusätzlich gönnte man dem mystischen Schreiberling ein paar nette Zwischensequenzen und einen eingebauten Kassettenrekorder, mit dem wir alle Dialoge aufnehmen können. Sollte man später irgendwo den Faden verlieren, genügt ein Mausklick und alle "getapten" Gespräche werden wieder abgespult. Eine sinnvolle Ergänzung in diesem nicht ganz einfachen Adventure.

LASER WERTUNG

Special Features: Sprachausgabe, Zwischensequenzen, Mark Hamill und Tim Curry als Gastsprecher





Gabriel Knight: Lauschige Plaudereien auf plüschigen Sofas



Police Quest 4: Mit John Carey auf Verbrecherjagd

Police Quest 4

An Sierras "Law and Order"-Programmen der "Police Quest"-Reihe scheiden sich die Geister. Immerhin haben es die knarztrockenen Crime-Storys um die Detektive Sonny Bonds und seinen Nachfolger John Carey schon auf die vierte Fortsetzung gebracht. Ging Officer Bonds noch im verschlafenen Städtchen Lytton auf Räuberfang, so verrichtet Nachfolger Carey seinen gefährlichen Dienst auf den bleihaltigen Straßen von Los Angeles und dort geht's deutlich ruppiger zu als in dem Provinznest des Vorgängers. Traten die Mitwirkenden schon in der Diskettenversion als digitalisierte Charaktere auf, so hat man ihnen in der CD-Version endlich auch eine Sprachausgabe gegönnt.

Hobbydetektive haben inzwischen die Wahl zwischen einer englischen und deutschen Version, wobei wir durchaus zur deutschen raten dürfen, die Übersetzung ist gelungen und professionell. Zudem läuft das Laser "Police Quest" unter Windows und einige Objekte und Zwischensequenzen werden in Super-VGA geboten. Bei dem Rest der Grafik handelt es sich leider weiterhin um "hochgepixelte" VGA-Bilder. Leider ändern aber alle Schönheitsoperationen nichts am eher mäßigen Gesamteindruck des Spiels, deshalb werden nur echte Fans der Serie zugreifen wollen.



LASER WERTUNG

Special Features: Sprachausgabe, läuft unter Windows, teilweise Super-VGA



Dynamisches Duo: "Sam und Max" beißen sich durch

Sam & Max

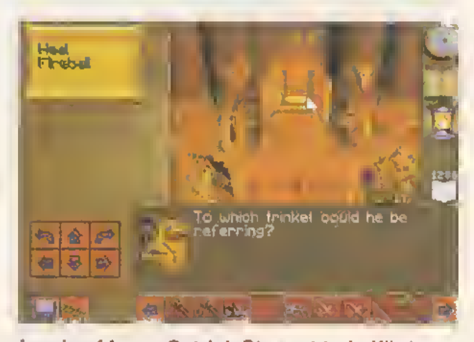
Comic-Zeichner Steve Purcell in Diensten von LucasArts: Mit dem Hase-Hund-Detektivdoppel "Sam & Max" landete LucasArts einen weiteren Treffer im Fun-Adventure-Genre. Das Comic-Getier macht sich auf die verrückte Suche nach einem verschwundenen Kirmes-Yeti und dessen giraffenhalsiger Freundin. Neben neuer abgedrehter Grafik verzichtete man erstmalig auf die typische Icon-Leiste und arbeitete mit einem intelligenten Maus-Cursor. Gespräche werden mit einem witzigen Sinnbildsystem aktiviert. Alle Charaktere plaudern in breitestem Amerikanisch, das an einigen Stellen im Spiel nur durch die optional zuschaltbaren Untertitel verständlich wird. Alternativ dazu ist auch eine deutsche Version im Handel, die aber den hohen Sprecherstandards des Originals nicht gerecht wird. Wer des Englischen einigermaßen mächtig ist, sollte sich also unbedingt die Originalfassung anschaffen, zumal dort die Undercover-Atmosphäre besser "rüberkommt".

LASER WERTUNG 

Special Features: Sprachausgabe, wahlweise deutsch oder englisch

Lands of Lore

Während der Computerritter voller Ungeduld auf das Erscheinen des zweiten Teils wartet (Westwood rendert immer noch!), bleibt uns genug Zeit, die unbestreitbaren Vorzüge des Vorgängers zu rekapitulieren. Bekanntlich hefteten wir uns im Edelrollenspiel der Ex-Beholder-Programmierer an die runzligen Fersen der Hexe Scotia und besuchten neben diversen Dungeons eine komplette Oberwelt. Das alles war lecker anzusehen, prächtig spielbar und machte Lust auf mehr. Leider lassen sich die Jungs aus Las Vegas mit dem Nachfolger weiterhin Zeit. Um das Däumchendrehen etwas kurzweiliger zu gestalten, schob man Mitte vergangenen Jahres erst einmal eine CD-ROM-Version des Vorgängers nach. Für den umfangreichen Sprachteil bat man prominente Schauspieler ins Tonstudio. So wird der brave König Richard von keinem geringeren als Patrick Stewart gesprochen. Offenbar werden auch bei Westwood die leitenden Positionen von Trekkies besetzt. Ob die Plauderei allerdings zum Neukauf animiert, bleibt jedem selbst überlassen.



Lands of Lore: Patrick Stewart I als König

LASER WERTUNG 

Special Features: Englische Sprachausgabe

Stewart talks: In "Lands of Lore" kommen Prominente zu Wort

Film ab

Auf einer CD ist jede Menge Platz, der sinnvoll gefüllt werden möchte. Was bietet sich da eher an, als etwas Live-Berichterstattung, Ausschnitte aus Dokumentarfilmen oder selbsterstellte Filmkunstwerke auf dem Massenspeicher unterzubringen.



Panzer General

Unser Strategiespiel des Jahres 1994 schafft es erstmals, das ansonsten staubtrockene Genre der Weltkrieg II-Hexfeld-Strategicals für eine breitere Spielermasse gefällig und selbsterklärend zu präsentieren. In Super-VGA, mit tollen, bis ins Detail recherchierten Grafiken und bombastischen Sounds springen nun ganze Scharen begeisterter Spieler in die Luken, um ihren Panzer-General zum Sieg zu geleiten. Fasziniert erforschten wir durch wiederholtes Durchspielen die weitverzweigten und jedesmal einen anderen Verlauf nehmenden Möglichkeiten des Campaign-Modus. SSI bescherte uns endlich das Spiel, auf das Fans von Blue Bytes Weltkrieg I-Schlachtenbummler History Line bisher vergeblich warteten. In der CD-ROM-Fassung bekommt Ihr vor jedem Feldzug eine kurze Filmsequenz historischen Wochenschau-Materials geboten, die Missionsziele werden Euch zudem von einer Stimme mit unüberhörbarem militaristisch-deutschem Akzent vorgetragen. Das Ganze trägt nicht unwesentlich zur packenden Gesamtatmosphäre dieses rundum gelungenen Spiels bei.


Panzer General: Alte Wochenschauen sorgen für Authentizität

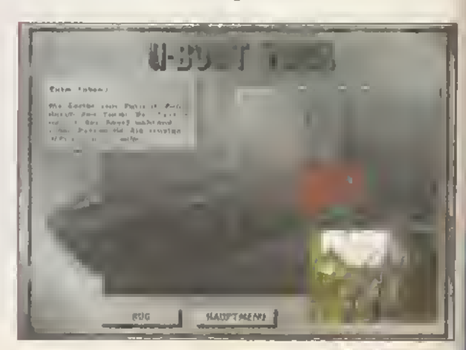
LASER WERTUNG  

Features: Passende Filmsequenzen aus Wochenschauen vor den Einsätzen, sehr atmosphärische Sprachausgabe mit beabsichtigt deutschem Akzent.



Aces of the Deep

Ernsthafte Simulationsspieler möchten meistens mehr über die von ihnen gesteuerten Gefährte



"Aces of the Deep": Das On-Line-Handbuch läßt keine Wünsche offen

wissen. Dynamix hatte in dieser Beziehung schon immer eine Vorreiterrolle, denn wenige andere Softwarefirmen legen ihren Programmen so liebevoll gestaltete Handbücher und Hintergrundinformationen bei. Diese erfreuliche Tradition will man offensichtlich auch mit den CD-ROM-Produkten fortsetzen. Der "Aces of the Deep"-U-Boot-Fahrer stößt neben einer neuen und sehr atmosphärisch gestalteten Eingangssequenz bald auf das eingebaute On-Line-Handbuch. Dort findet Ihr neben dem kompletten Manual unter anderem auch einen schön gemachten Rundgang durch ein authentisches Boot der damaligen Zeit. – Die Räumlichkeiten werden in aller Ausführlichkeit erklärt. Zusätzlich gibt's Fotos und Erklärungen aller damals eingesetzten Waffen, eine ausführliche Geschichtsabhandlung des U-Boot-Krieges, original Seekarten und sechs sehr aufschlußreiche Video-Interviews mit überlebenden Skippern der damaligen Ereignisse.



"NHL Hockey `95": Die neue Saison in Super-VGA

LASER WERTUNG: 4



CD-Features: On-Line-Handbuch, Video-Interviews, geschichtliche Abhandlung, Seekarten, zeitgenössische Fotos

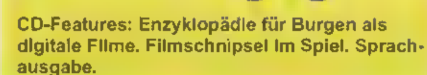
Castles 2: Enhanced

Da war doch mal was? Vor einigen Jährchen versuchte Interplay dem Strategen mittels Computerspiel *Castles* den Burgbau schmackhaft zu machen. Der Haken: Dem Original mangelte es an spielerischem Inhalt, der dann prompt nachgeliefert wurde. *Castles 2* konnte durch ein gefälligeres Spielprinzip und mehr Substanz erheblich mehr begeistern als der Vorläufer. Damals eine kleine Sensation: Im Spiel flimmerten briefmarkengroße Filmschnipsel aus eisensteinschen Rittermovies über den Monitor, um dem Geschehen den passenden Anstrich zu verleihen. Die Enhanced-Version, die es jetzt gibt, setzt noch einen drauf: Das Spiel ist das gleiche geblieben, nur die Filme flimmern in einem größeren Ausschnitt. Außerdem packten die Interplayer einen kompletten Video-Burgführer mit auf die CD. Hier erfahrt Ihr alles über berühmte Schlösser und Burgen und deren Bauweise.



Film ab: In "Castles 2: Enhanced" gibt's die Burgen digital

LASER WERTUNG



CD-Features: Enzyklopädie für Burgen als digitale Filme. Filmschnipsel im Spiel. Sprachausgabe.



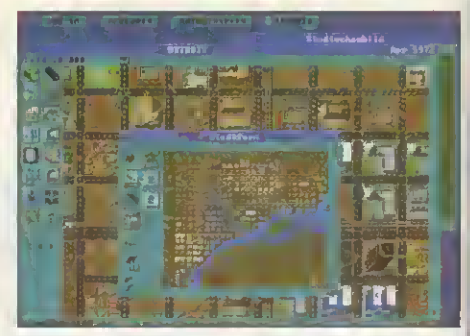
NHL Hockey `95

Electronic Arts' Eishockeysimulation gehört ohne Frage zur absoluten Oberliga der Sportspiele. Dramatik, Stadionatmosphäre, Realitätsnähe und rasanter Spielspaß vereinen sich zu einem Ausnahmeprogramm. In der CD-Version finden sich gleich mehrere Verbesserungen. Zunächst einmal könnt Ihr Euch mit den aktualisierten Teams der Saison 93/94 in die Liga oder gleich in die Play-Offs stürzen. – Für Fans eine echte Bereicherung. Alle Spielmenüs und Statistiken überzeugen jetzt durch Super-VGA-Grafik. Ein paar neue Animationsphasen der Spieler sorgen für elegante Bewegungen und Digi-Videos der Saison 93/94 für den visuell-historischen Überblick. Gag am Rande: Auch auf den Anzeigetafeln laufen einige neue Animationen. Für ernsthafte Fans des eiskalten Mannschaftssports liefert Electronic Arts auf der CD eine Menge Neuheiten.

LASER WERTUNG



CD-Features: Digi-Videos, Super-VGA Menüs, neue Animationen, Editor, aktualisierte Teams



Detroit vor dem sozialen Kollaps: Da hilft nur noch die Polizei

SimCity Enhanced

Raffe, schaffe, Häusle baue. Im Gegensatz zur betagten Originalversion hat sich allerdings nicht viel getan. Zwar sind die Grafiken eine Spur feiner geworden, werden die Aktionen von den verschiedenen Leitern der Bauabteilung kommentiert – die ständigen sprachlichen Wiederholungen gehen dem kleinen Baumagnaten aber dennoch schneller als gedacht auf den Zeiger. Bedientechnisch hat sich gar nichts geändert, und man fragt sich schon nach den ersten paar Minuten zu Recht, ob man nicht besser gleich die 2000er Version erworben hätte. Über die Tatsache, daß man hier versucht, aus einem alten Hut nochmal die schnelle Mark hervorzuzaubern, trösten auch die vielen kleinen Digisequenzen nicht hinweg. Waren sie in der englischen Originalversion noch einigermaßen lustig, fragt man sich hier, wie schwierig es sein mag, seinen Text lippensynchron von sich zu geben.

LASER WERTUNG



CD-Features: Digifilmchen, Sprachausgabe

Hochauflösend

Man kommt nicht drumherum, der hohen Auslösung gehört die nächste Zukunft. Wir bewegen uns in einem stark visuell orientierten Medium und die Zeiten von krümeliger Grafik sollten langsam dem Ende zugehen. Leider konnten wir nur zwei CD-Versionen ausfindig machen, die in dieser Hinsicht wesentlich mehr bieten als ihre armen Disketten-Verwandten.

Leisure Suit Larry 6

Da ist er wieder, der wohl natürlichste Computerheld unserer Zeit: Larry Laffer. In seinem sechsten Abenteuer *Shape up or Slip out* gewinnt Larry eine Woche im geheimnisumwobenen Club "La Costa


Der Busen des Grauens: "Leisure Suit Larry" hat kein Glück bei den Frauen

Lotta" und gedenkt sich dort, seine Frau fürs Leben zu suchen. – Was natürlich wieder gründlich schiefgeht, denn er gerät zwar nach zahllosen Rätseleien an jede Menge Frau, doch die wollen nie das, was der Larry so mag. Waren wir von der Diskettenvariante eher minder begeistert, gab's auf der Larry-6-CD-ROM einiges mehr zu begucken. Erstmals gab's Larry Laffer in Super VGA und mit der ganzen Kraft seiner intimen Stimme. Die Sprachausgabe ist dabei klar, in verständlichem Englisch und bei Bedarf mit deutschem Untertitel. Die Super-VGA-Grafik sieht im Gegensatz zur VGA-Version um ein vielfaches besser aus und bringt besonders bei Damenbesuchen einiges an Atmosphäre.

Larry-Fans kommen an der CD-Variante also nicht vorbei, auch wenn das dahinter versteckte Spiel nicht ganz die Anforderungen echter Freaks erfüllt. Ein Augen- und Ohrenschmaus ist's allemal.

LASER-WERTUNG
CD-Features: Super-VGA-Grafik und englische Sprachausgabe

System Shock



Der Sieger aller Klassen. Keine andere CD-ROM-Konvertierung liefert zur Zeit so überzeugende Gründe zum Neukauf wie Origins "System Shock". Alle E-Mails und Nachrichten werden hier gesprochen und in deutscher Übersetzung geboten. Die professionellen Schauspieler geben dabei alles und bringen die klaustrophobische Atmosphäre voll rüber. Demjenigen, der Obermotz Shodan im abgedunkelten Zimmer lauschen darf, garantieren wir eine Gänsehaut der Extraklasse. Richtig interessant wird's für Leute die zu Hause einen Rechner mit 8 MByte RAM fahren. Die dürfen nämlich alle Grafiken in exzellentem Super-VGA (640 x 400 und 640 x 480) genießen. Wer nur 4 MByte unter der Haube hat, muß leider weiterhin mit normalem VGA (320 x 200 und 320 x 400) auskommen. Erweiterte Zwischensequenzen und Intro- und Extroszenen runden das CD-Angebot ab. Wer im Cyberspace gut aufpaßt, hat zudem die Chance, drei neue Minispielchen mit Namen "Wing0", "15" und "Trioptoe" zu ergattern. Allen Cyberjockeys mit der nötigen Hardware-Ausstattung können wir nur dringend zum Kauf dieser fantastischen CD raten.

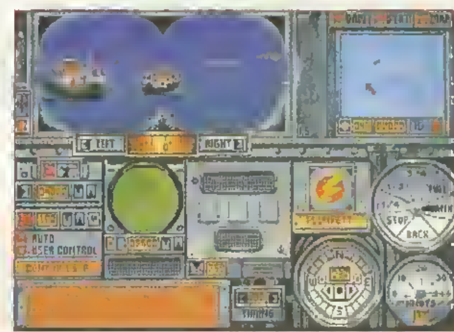


LASER WERTUNG
CD-Features: Super-VGA, deutsche und englische Sprachausgabe, mehr Zwischensequenzen, drei neue Cyberspiele


Klassensieger: Die CD-Version von "System Shock" ist ihr Geld wert

Größer - Schöner - Weiter

Es gibt sie tatsächlich, die CD-ROM-Versionen, die mehr Inhalt bieten als ihre Disketten-Vorgänger: mehr Level, mehr Szenarios, mehr Zusatzspiele. Kurzum, alles was des Spielers Herz begehrt. Leider finden wir diese aufgebohrten Versionen noch viel zu selten im Regal der Softwaregeschäfte. Offensichtlich wollen die Firmen weiterhin ihre Zusatzszenarien an den Käufer bringen – schade.


"Wolfpack": Novalogics U-Boot haut uns nicht vom Hocker

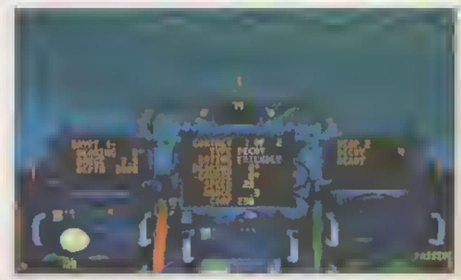
Wolfpack

Novalogics "Wolfpack" dümpelte schon 1990 in ziemlich seichten Gewässern. Ein fehlender Campaign-Modus und langweilig designte Missionen, die Ihr entweder auf deutscher oder amerikanischer Seite abfahren konntet, ließen Novalogics U-Boot-Simulator nur in mittlere Wertungstiefen abtauchen. Vier Jahre später gibt's den Unterwasser-Epos auf CD und Kaleus dürfen sich über 58 neue Missionen freuen. Trotz dieser vermeintlichen Vielfalt bleibt spielerisch leider alles beim alten, will sagen bunter Durchschnitt. Wer das Spiel trotzdem mag und sich über einen minutenlangen 3D-Studio-Vorspann freuen kann, kann ja mal probetauchen.

LASER WERTUNG
CD-Features: 58 neue Missionen, 3D-Studio-Vorspann

Subwar 2050

Microprose weiß eben, wie man gute Flugsimulatoren programmiert. Daß wir bei "Subwar 2050" unter Wasser durch die Gegend fliegen, macht dabei kaum einen Unterschied. Gut fünfzig Jahre nach unserer Zeit hat Greenpeace tüchtig aufgerüstet. Die Umweltschützer sind nicht mehr mit altersschwachen Krabbenkuttern unterwegs, sondern beschützen die Wale mit Hightech-Gerät. Gab es in der Diskettenversion fünf Szenarios mit jeweils 9 Missionen, so spendierte man der CD-ROM-Variante zwei zusätzliche Einsatzgebiete. Nach einem Trainingskurs, der Antarktis, der japanischen See, dem Nord-


Etwas mager: "Subwar 2050" bietet zwei neue Szenarien

Nun, wir haben gewonnen!

Bestes Multi-Character Computer Rollenspiel 1994
STRATEGY PLUS MAGAZINE
überreicht im Rahmen der CES-Show in Las Vegas

Bestes Computer Rollenspiel 1994
CD ROM Today Magazine
überreicht im Rahmen der CES-Show in Las Vegas

Bestes Computer Rollenspiel 1994
PC GAMER MAGAZINE
überreicht im Rahmen der CES-Show in Las Vegas

Bestes Rollenspiel 1994
POWERPLAY

Und was haben Sie davon?

Atlantik und dem Südchinesischen Meer, dürfen wir jetzt auch im Mittelmeer und im Bermuda-Dreieck tätig werden. In jedem Fall seht Ihr dann die feuchte Umgebung in 3D und hantiert, ähnlich wie im Flugsimulator, mit Raketen und Torpedos. Als Radarersatz verfügt Ihr über Sonar, der Gegner wird nicht mit "Chaffs" und "Flares", sondern mit Geräuschemachern und Tarnbojen verwirrt. Kartenbildschirme und Außenansichten sorgen für Übersicht. Trotz achtzehn neuer Missionen wird der Kapitän nicht wesentlich mehr gefordert, die Anforderungen bleiben die gleichen.




LASER WERTUNG

CD-Features: Zwei neue Szenarien mit jeweils neun Missionen

Fleet Defender Gold

Berühmt für die Veröffentlichung von "Plus"-, "Gold"- oder "Deluxe"-Versionen bereits erschienener Spiele ist die US-Firma Microprose. Hier hat man die hohe Schule der Zweit- oder Mehrfach-Verwertung zur Kunstform erhoben. Fast jeder Spieletitel, der unter dem Microprose-Logo erscheint, taucht ein paar Monate



"Fleet Defender Gold": Microprose hebt ab

später als "verbesserte" CD-ROM-Variante nochmal in den Läden auf. Bei *Fleet Defender Gold*, der CD-Version von *F-14 Fleet Defender*, lohnt sich der Umstieg kaum: Zwei neue Einsatzgebiete mit neuen Kampfmissionen nebst einer digitalisierten Flugschule und einem Cockpitführer, dürften nur den Neukäufer faszinieren und animieren. Der Besitzer des Diskettenfliegers sollte sich den Zukauf überlegen. Denn prinizipiell bleibt auch beim *Fleet Defender*-Silberling alles beim alten: Eine grundsolide, nicht zu schwere und optisch anspruchsvolle Simulation ohne allzu gravierende Schwächen wie diese fliegt man nicht alle Tage.



LASER WERTUNG

CD-Features: Flugschule, Cockpitführer, digitale Videosequenzen. Sprachausgabe.





Zwischenspiel: Die beiden "Alone in the Dark"-Teile bieten neue Szenen

Alone In The Dark 1 & 2

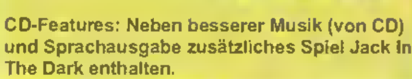
Die CD-ROM-Fassung des ersten Teils der um die Geschichten von H. P. Lovecraft angesiedelten Polygon-Gruselmär erfährt nicht nur durch neue, orchestralere Musikstücke und eine gute Sprachausgabe eine Verbesserung. Vielmehr bemerkenswert ist die Dreingabe des unabhängig vom Hauptprogramm spielbaren Mini-Adventures *Jack In The Dark*, (klassisch untermalt von Haydens "Kindersinfonie)" in dem Ihr ein kleines Kind heil aus einem wildgewordenen Horror-Spielzeugladen führen müßt. Grafisch, technisch und spielerisch orientiert sich das Zusatzschmankerl am großen Bruder.

Der Silberling zu *Alone In The Dark 2*, einem Adventure rund um den "Fliegenden Holländer", überrascht mit fulminanten Kompositionen, einem in äußerst markiger und professioneller Sprachausgabe gesponnenen Seemannsgarn und einer neuen, im Spiel eingebauten interaktiven Sequenz auf den Wiesen um die Gruselvilla.

Alone 1

LASER WERTUNG:

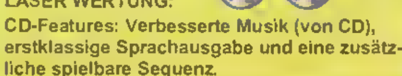




CD-Features: Neben besserer Musik (von CD) und Sprachausgabe zusätzliches Spiel Jack In The Dark enthalten.

Alone 2

LASER WERTUNG:



CD-Features: Verbesserte Musik (von CD), erstklassige Sprachausgabe und eine zusätzliche spielbare Sequenz.

X-Wing CD

Das Imperium und kein Ende. Kaum hat Lucas Arts mit Tie Fighter actionmäßig wieder mal den Vogel abgeschossen, kamen die Jungs aus dem sonnigen Kalifornien auf die Idee, noch einmal die Rebellen gegen Darth Vader antreten zu lassen. Doch leider, leider war man da nicht ganz so einfallsreich wie beim imperialen Nachfolger: Der Missionsaufbau war noch immer nach dem alten Muster gestrickt, die Bedienung entsprach noch immer dem Stand von vor drei Jahren. Genaugenommen gibt es auch nur zwei Gründe, warum man diese Neuauflage kaufen sollte. Habt Ihr nämlich seinerzeit die ganzen Missionsdisketten ausgelassen, dann dürft Ihr jetzt zuschlagen. Zum Preis eines normalen Spiels bekommt Ihr jetzt das ganze Paket. Auch grafisch wurde X-Wing ein wenig geliftet. Das Gourauld-Shading macht aber aus dem Spiel leider noch keinen Innovationshammer. Nur interessant für alle, die die Missionsdisketten noch nicht haben.

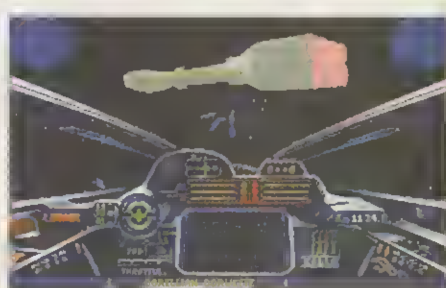


LASER-WERTUNG

CD-Features: Sprachausgabe, zwei zusätzliche "Tours of Duty", sechs Zusatzmissionen.



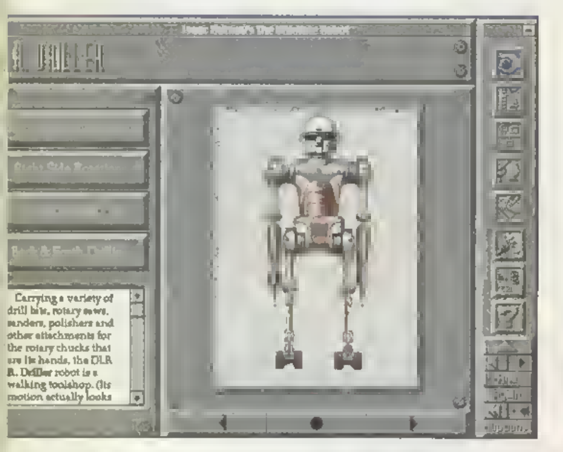
Orden auf stolzgeschwellter Brust



Gourauld laß nach: Ein Frachter mit leiser Schattierung

HEAD WARE

I Robot
The Ultimate Robot



Mein Name ist Robot – ich weiß von nichts: Asimovs Androidensammlung

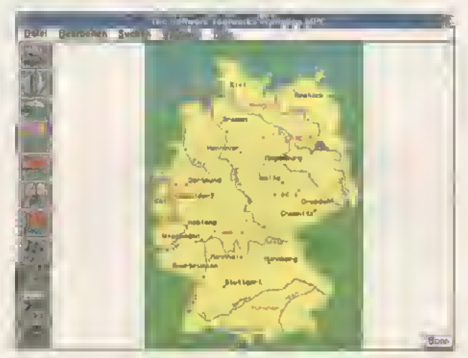
Microsofts Roboterbaukasten leidet an einer weit verbreiteten "Multi-Media"-Krankheit: Die Droiden-Thematik ist nett aufbereitet und wird höchst ansehnlich präsentiert, aber nach spätestens zwei Stunden hat man alles gesehen und das für teures Geld erworbene Programm landet im Regal. Im aktuellen Fall versucht Hersteller Byron Preiss, uns neben schlecht digitalisierten Filmschnipseln mit einem kleinen Editor-Prográmmchen bei der Stange zu halten, mit dem wir unsere eigenen Droiden entwerfen dürfen.

Leider rostet auch hier der Spaß deutlich zwischen pseudowissenschaftlichem Gerede, spärlichen Abhandlungen über die Robotik und enervierenden Klickübungen. Richtig interessant wird die CD nur dann, wenn der Altmeister der Robotik, Science-fiction-Autor Isaac Asimov, zu Wort kommt. Nur fällt uns beim besten Willen kein vernünftiger Grund ein, warum man dann nicht gleich ein Buch von ihm in die Hand nehmen sollte und dieses bequem im Bett liest. *vw*

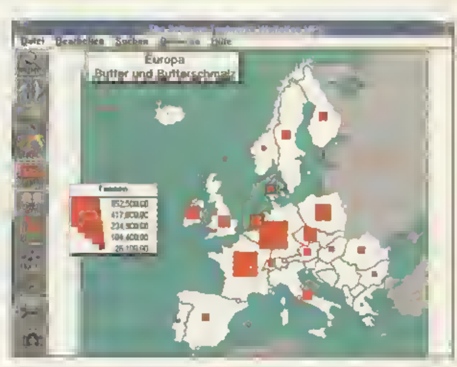
Name: Isaac Asimov's – The Ultimate Robot
Hersteller: Microsoft/Byron Preiss
Hardware: 386erSX, 4MByte RAM, CD-ROM, Soundblaster, VGA
Zirka-Preis: 170 Mark

Mindscape
Der Software Toolworks Weltatlas

Atlanten als PC-Programm waren schon immer ein etwas fragwürdiges Unterfangen. Ein Buch ist eben doch leichter zu transportieren als ein kompletter Rechner, zumal nur die wenigsten unter uns stolze Besitzer eines Notebooks mit Farbdisplay und CD-ROM-Laufwerk sind. So gesehen ist auch dieser Weltatlas ein reines Heimobjekt. Neben den altbekannten Features wie Übersichtskarten, topographische Karten, Nationalhymnen und ähnlichem gibt es, sozusagen als gewichtige Dreingabe, eine komplette Datenbank, mit der sich Statistiken über alle erdenklichen Bereiche des wirtschaftlichen und sozialen Lebens aufrufen lassen. Wer also gerne einmal wissen möchte, wer der größte Butterschmalzproduzent Europas ist, der kann die gewünschte Information auf Knopfdruck abrufen. Und um das Ganze auch noch abzurunden, ist diese Karten- und Statistikdatei nach eigenem Geschmack erweiterbar. Das Einfügen beliebiger Illustrationen, Grafiken und Bilder soll laut Hersteller kein größeres Problem sein, solange es sich dabei um PCX-, BMP- oder GIF-Files handelt. Im Zeitalter der schnell wechselnden Grenzverläufe bietet The Software Toolworks allen Lizenznehmern außerdem noch ein regelmäßiges Update. Jetzt wird also auch der größte Nachrichtenmuffel erfahren, in wieviele Teilrepubliken Rußland dann in der nächsten Zeit zerfallen sein wird. *ps*



Und wer gerne wissen möchte, wie dieser Produzent aussieht, der kann sich auch die passende Karte dazu anschauen



Wer wußte schon, daß Deutschland Europas größter Butterschmalz-Produzent ist?

Name: The Software Toolworks Weltatlas
Hardware: 386er, 2MByte RAM, CD-ROM, Windows
Zirka-Preis: 70 Mark

Matra Hachette
Football Encyclopedia

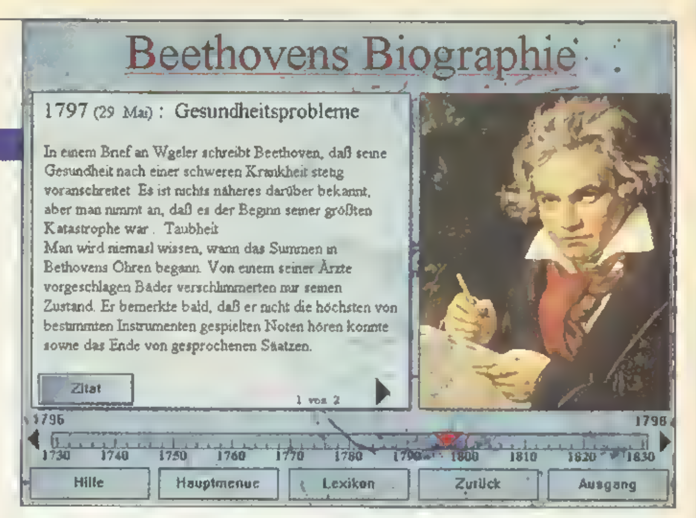
Darauf haben wir Fußballfreunde gewartet: Endlich gibt's die Geschichte der Fußball-WM's auf einen Schlag, und zwar nicht in einem Buch, sondern nun auf CD. In den Läden häufen sich mittlerweile zwar die interaktiven Fußballnachschlagewerke, aber die *Football Encyclopedia* gehört zu den schönsten und amüsantesten. Ihr vertieft Euch entweder in die letztjährige WM inklusive aller Spieler plus Filmsequenzen, oder bildet Euren Fußballgeist mit detailgenauen Informationen der Weltmeisterschaften seit 1930. Wer will, wird in einem Quiz mit Hilfe eines Elfmeterschießens abgefragt.

Die *Football Encyclopedia* gehört, nicht zuletzt dank der netten Präsentation, ins Laufwerk eines jeden wahren Fußballfanatikers. *kn*



Name: 1934-1994 Football Encyclopedia
Hersteller: Matra Hachette
Hardware: 386er SX, 25 MHz, 4 MByte RAM, 4 MByte Festplatte
Zirka-Preis: 100 Mark



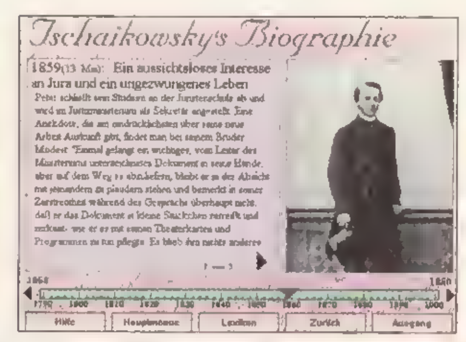


Mindscape

Beethoven/Tschaikowsky

Daß Beethoven gegen Ende seines Lebens unter einem schwerwiegendem Hörproblem litt, gehört heute schon fast zur Allgemeinbildung. Daß Tschaikowsky jedoch solch ein geistesabwesender Mensch war, der aus purer Zerstreutheit jedes Stück Papier, das er in die Hand bekam, zerpflückte und zerkaute, dürften allerdings nur Klassik-Insider wissen. Um diese und andere profunde Wissenslücken zu schließen, hat Mindscape sich angeschickt und mit Beethovens 5. Symphonie sowie Tschaikovskys 1812-Ouvertüre (Ihr wißt schon: die mit den Kanonenschlägen) zwei Multimedia-Produkte auf den Markt gebracht, die nicht nur einen digitalen Hör- sondern auch Bildgenuß liefern. In diversen Untermenüs werden Schwänke und Anekdoten aus dem bewegten Leben beider Künstler erzählt, aber auch wissenswerte Informationen über die Entstehungsgeschichte beider Musikstücke zum Besten gegeben. Für Freunde der klassischen Musik, die gleichzeitig einen PC mit CD-ROM-Laufwerk haben, sind beide Programme mit einem Preis von jeweils 69,95 DM zumindest ein relativ preiswertes Vergnügen. *ps*

Dadada-Daa: Beethovens Longseller – jetzt auf Ihrem Computer



Tschaikowsky: Nicht ganz so erfolgreich, dafür auch nicht ganz so taub

Name: Tschaikovsky's 1812 Ouverture, Beethovens 5th
Hersteller: Mindscape
Hardware: 386er SX, 2 MByte RAM, VGA, Windows
Zirka-Preis: 70 Mark

Balance

Van Halen



Etliche Jahre und vier Alben sind vergangen, seit Frontkasper David Lee Roth das Mikro an Sammy Hagar weitergegeben hat. In dieser Zeit haben sich Van Halen von der bloßen Partytruppe zum ernstzunehmenden Rockact entwickelt. Diese Linie setzt auch das insgesamt zehnte Studioalbum konsequent fort, obwohl "Balance" nicht ganz so brachial ranklotzt wie der Vorgänger "F.U.C.K." und zudem die kompositorische Vielfalt einer Scheibe wie "OU812" missen läßt.

Gitarrengenie Eddie Van Halen, der feuchte Traum jedes angehenden Saitenquälers, hat sich stilistisch mittlerweile eben klar definiert; in seinem Soundspektrum ist ebensowenig Platz für Trendanbiederungen wie für unausgegorene Experimente, hat die Supertruppe doch mittlerweile verinnerlicht, was ihre Anhängerschaft zu hören wünscht: Dampfhämmer der Marke "Seventh Seal", Balladenkost im Stile von "Not Enough" oder hymnenhafter Stadionrock à la "Aftershock", Songs wie "Feelin'" oder "Take Me Back" erinnern sogar ein wenig an die früheren Soloaufnahmen des "Red Rockers" Hagar. Nach dem Teamwork der letzten Scheiben hat nun augenscheinlich Meister Eddie das Zepter in die Hand genommen – der Mann, der Inspirationen für eine ganze Generation von Nachwuchsgitarreros lieferte, läßt (nach einer eher Keyboard-orientierten Periode auf den Alben "1984" oder "OU812") unglaublich beseelte, ausdrucksstarke Soli gleich massenweise vom Stapel.

Da kann auch eine vergleichsweise eher unscheinbare Nummer wie "Don't Tell Me" den Gesamteindruck kaum schmälern: Solange Eddie nur ordentlich an den Stahlstrings zerrt, ist das Hörvergnügen garantiert. Von seiner revolutionären, dennoch eher simplen und unerhört oft kopierten Tapping-Technik macht er heuer nur noch sehr selten Gebrauch, längst ist der Virtuose in andere Seins-Sphären aufgebrochen. Bei so viel ausufernder Musikalität tritt zwangsläufig die solide Rhythmusarbeit der beiden Herren Michael Anthony und Alex Van Halen zwangsläufig ein wenig in den Hintergrund. Was soll's, wichtig ist, daß man in dieser Form auch den nächsten zehn Alben gelassen entgegensehen kann. *Markus Baro*

Titel: Van Halen/Balance
Label: Warner Bros./WEA
Best.-Nr.: 9362-45760-2
Zirka-Preis: 35 Mark



Das ist fantastisch:

Für alle PC-SPIELE-Fans gibt es ab jetzt eine Serie bewährter Original-Klassiker zum einmaligen Sparpreis von 12,80 Mark. Beeilen Sie sich, daß Sie am 8. März 1995 Ihr Exemplar der PC-SPIELE-DISC von POWER-PLAY noch beim Zeitschriftenhändler bekommen...

Wir beginnen unsere Serie mit "Their Finest Hour – The Battle of Britain", dem genialen Flugsimulator, ab 386er und VGA, vom amerikanischen Software-Künstler "LucasArts". Fliegen Sie die britische Spitfire oder Hurricane gegen die deutsche Messerschmitt, Stuka, Dornier und Heinkel – oder bewähren Sie sich in der Kanzel eines deutschen Flugzeugs im Einsatz gegen die Piloten der Royal Air Force. Als besonderen Bonus gibt's außerdem "Their Finest Missions" – 23 neue Missionen für unendliches, weiteres Spielvergnügen.

Air Media

A340



A340: Wir testen Europas neuen Supervogel

Wer hätte das gedacht. Da spielt man seit Jahren den Microsoft-Flugsimulator und denkt, dies sei der Höhepunkt an realistischem Gamedesign. Doch auf einmal hält man zwei CD's in der Hand und wird eines Besseren belehrt. Obwohl *A340* auf den ersten Blick wie ein exklusives Werbespiel der Firmen Air Media, Lufthansa und Airbus Industries wirkt, sollte man sich vom Äußeren nicht täuschen lassen. Gut, die Entstehungsgeschichte des A340 wird wahrscheinlich nur die eingefleischten Flugzeugfreaks interessieren. Dafür ist das integrierte Trainingsprogramm aber extrem realistisch. Kein Wunder, lernen doch die Piloten mit ihm die tatsächliche Handhabung des Eurovogels. Zusätzlich wird man so sehr mit technischen Zeichnungen, Tabellen und Diagrammen überfrachtet, daß man sich unwillkürlich fragt, ob so etwas in früheren Jahren nicht unter der Rubrik "Industriespionage" gelaufen wäre. *A340* ist jedenfalls für alle, denen es nicht realistisch genug sein kann, ein echtes Schmankerl. *ps*

Name: A340
Hersteller: Air Media
Hardware: 486er, 4 MByte RAM, Windows, CD-RDM
Besonderheiten: 2 CD's



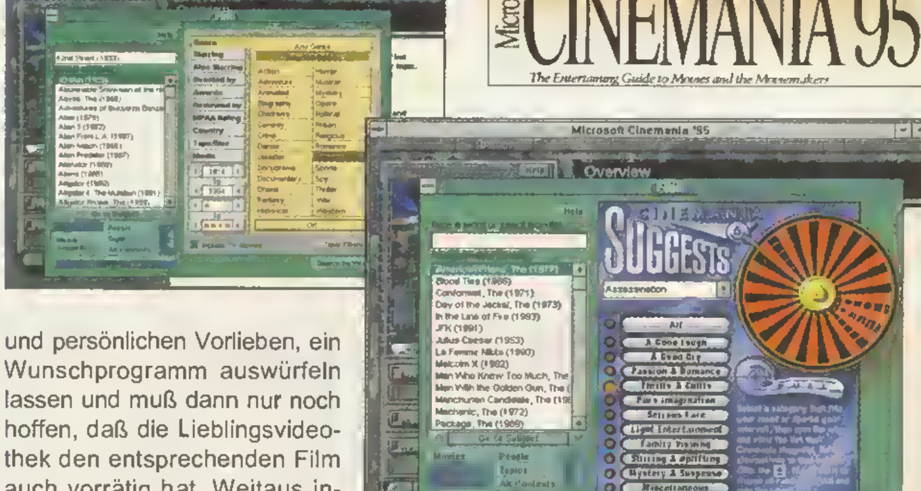
Schöne Grüße aus Toulouse: Der neue Airbus

Film ab

Cinemania '95

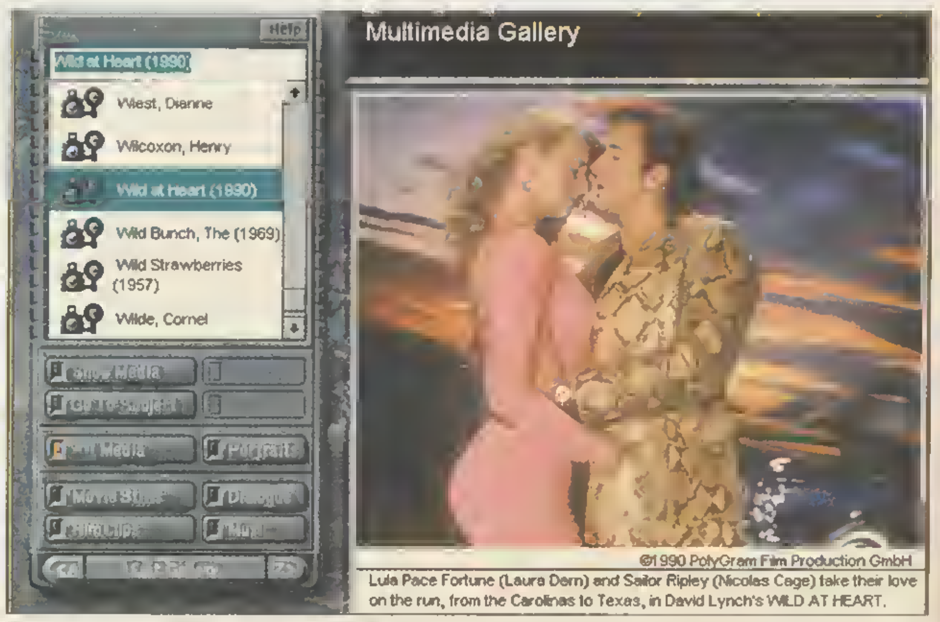
POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Während Microsoft der 95-Ausgabe von "Encarta" eine Runderneuerung hat zukommen lassen, sind die Änderungen in der Neuauflage von "Cinemania" fast ausschließlich kosmetischer Natur. Zwar wurde die schon vorher mehr als umfangreiche Datenbank noch einmal um die Filme von 1994 ergänzt, aber sonst blieb alles bei der gewohnt sehr guten Qualität. Die einzige wirkliche Ergänzung ist das Gag-Programm "Cinemania Suggests". Hier kann man sich, je nach Stimmung



und persönlichen Vorlieben, ein Wunschprogramm auswürfeln lassen und muß dann nur noch hoffen, daß die Lieblingsvideothek den entsprechenden Film auch vorrätig hat. Weitaus interessanter sind da schon die über 19 000 Filmkritiken von Leonard Maltin, Pauline Kael und Roger Ebert, die mehr als 4000 Biographien von Filmleuten oder Dialoge und Soundclips aus wichtigen Filmen. "Cinemania 95" ist und bleibt auch in der neuen Version eine der besten Multimedia-Anwendungen auf dem Markt. *vw*

Name: Cinemania '95
Hersteller: Microsoft
Hardware: 386erSX, 4MByte RAM, CD-RDM, Soundblaster, S-VGA
Zirka-Preis: 170 Mark



Touch me, Heidrun: Laura Dern und Nicholas Cage in David Lynch's "Wild at Heart"

neu---neu---neu---neu---neu---neu---

CompuGame

	🖥	💿
Aces of the Deep	99.-	99.-
Alien Legacy	75.-	---
Battle Island	70.-	80.-
Bioforge	---	99.-
BMH	83.-	---
Creature Shock	---	105.-
Dark Forces	---	110.-
Death of Glory	90.-	---
Die Siedler	79.-	---
Earthsiege	90.-	99.-
Ecstatica	83.-	90.-
Inferno	---	95.-
Iron Assault	---	100.-
Jungle Strike	99.-	88.-
Kings Quest VII	---	90.-
Lion King	68.-	---
Little Big Advent.	---	99.-
Panzer General	---	95.-
Rebel Assault	---	80.-
StarTreck Next Gen.	---	85.-
System Shock	85.-	90.-
US Navy Fighters	---	99.-
Warcraft	90.-	85.-
Wing Com.Armada	75.-	80.-

Das Angebot des Monats April

Aladdin 63.-- DM

Im Sortiment befindet sich auch Hardware

Fordern Sie unsere komplette Preisliste an

(für 3 DM Rückporto in Briefmarken)

Versandkostenpauschale 12.-- DM

ab 220.--DM Bestellw. Versandkostenfrei

Irrtümer und Druckfehler vorbehalten

Reinhard Kellerbaum
Bergstr. 14
88267 Vogt
Tel. 07529 2632
von 15-18 Uhr
Fax: 07529 2632

--neu---neu---neu---neu---neu---neu

Erotic



EXTREME HOT EROTIK

Der neueste interaktive Erotik Hit !!! Zahlreiche Bilder in 16,7 Mio Farben mit komfortabler Oberfläche und toller Musik. Spitzenklasse !!!

1. EXTREME Hot Girls
2. STRIPPING Hot Girls
3. EXTREME Hot Leather Ladies

Die 3 brandneuen CD-ROM's der Spitzenklasse. Brillante Bilder im Photo-CD Format (16,7 Mio Farben). Heiße Mädchen zeigen alles. einzeln nur 49,95 / 2 CD's nur 84,95 / Alle 3 nur 119,95

nur 49,95

Händler erwünscht

CD-Rom

Erotic Games - Part I

Teresa in Paradise – Vier Pokerspiele von VTO. Videos in Superqualität im Quicktime-Format Deutsch. 69,- / Teresa Personality 99,95

Visual Hot Girls – Zahlreiche wunderschöne Mädchen zeigen alles. Ein Top-Hit 58,95

Foxy Clips – Viele scharfe Bilder der VTO-Stars. 49,95

Disketten

Erotic Collection Vol. 2 – Nach dem Riesenerfolg wird's jetzt noch heißer. Mit 4 neuen Erotic-Paketen: Shaved Pussies 2, Sexy Teens, Men who loves Women und Erotic & Animation. 16 HD's nur 89,95 (einzeln 114,80)

Hot Fingers – Scharfe Mädchen legen Hand an sich an. 5 HD's. 34,95

Great Sex-Positions – 5 HD-Disketten voll mit heißer Erotik. Alle Wünsche werden hier erfüllt. Sie werden bestimmt nichts vermissen. nur 34,95

Shaved Pussies 1, 2 o. 3 – Schamrasierte Girls zeigen alles. 5 HD Disks mit heißen Bildern. Ein Muß! je nur 34,95

Erotic MEGA-PACK – 4 Top Erotic-Collectionen zum Sonderpreis. 27 HD-Disks. nur 139,95 (sonst 159,85)

KröGer

NEU Ladengeschäft
Mindener Str. 1-3
32545 Bad Oeynhausen

FAX 05732/74401
Tel. 05732/74401
Postfach 4117
32571 Löhne

Zahlung per
Nachnahme + 10 DM
Vorkasse (bar/Scheck) + 5 DM
Ausland (nur VK) + 8 DM

GRATIS-INFO anfordern!
(Liegt jeder Bestellung bei)

Alle Angebote ab 18 Jahre!

CALL AND PLAY

Versand Mo.-Fr. 9.30 - 18.30 Uhr
Versandtelefon:
02803 - 1359
02803 - 8530
02803 - 719
Fax :
02803 - 8161

Versandanschrift ; S. Geratz, Papenweg 15, 46487 Wesel

Ladenlokale Softwarehouse ;

Ladenpreise sind nicht mit Versandpreisen identisch !!!

46483 Wesel , In der Dudelpassage
Tel.: 0281 - 25922
47533 Kleve, Gasthausstr. 12
Tel.: 02821 - 14483
47608 Geldern, Glockengasse 13
Tel.: 02831 - 87904
Dortmund - Hörde - Fußgängerzone - Herrmannstr. 49 / Hörder Rathausstr.
Tel.:0231 - 432763

Klik & Play – CD - ROM, PC 3,5", Voll deutsch – **84,95**

PC 3,5 "

Aces of the Deep	**DV**	**79,95**
Across the Rhine	DV	x89,95
Al Quadim	DV	79,95
Aladdin	**DA**	**59,95**
Alien Olympics	DV	59,95
Alienbreed 3	DA	x54,95
Alone i. t. Dark 2	DV	79,95
Amored Fist	**DV**	**79,95**
Anstoss und Anstoss - World Cup	DV	79,95
Battle Bugs	**DV**	**59,95**
Battle Isle 2	DV	79,95
Bing	DV	i.V.
Black Hawk	**DV**	**69,95**
Bund Manag Hattr	DV	74,95
Bundesl. Manager - Hattrik Support	**DV**	**44,95**
Cannon Fodder 2	DA	59,95
Colonization	DV	89,95
Combat Classics 3 enthält o History Line 14-18 o Campaign o Gunship 2000	**DV / DV / DA**	**69,95**
Dark Sun 2	DV	x79,95
Das Amt	**DV**	**x79,95**
Das schw. Auge 2	DV	74,95
Das schwarze Auge 2 - Speech Pack	DV	36,95
Dawn Patrol	DV	77,95
Death or Glory	DV	79,95
Decent	**DA**	**79,95**
Desert Strike	EV	59,95
Devilland	DA	56,95
Die Siedler	DV	74,95
Discworld	DV	x79,95
Dogfight	DA	34,95
Dungeonmaster 2	**DV**	**x79,95**
Earth Siege	DV	79,95
Ecstatica	**DV**	**74,95**
Elite 3	DV	x79,95
F 15 Srtike Eagle 3	DA	34,95
F117 A-Nighthawk	DA	34,95
FIFA Soccer	DV	64,95
Formula One Grand Pr	DA	34,95
Gobllins 4/Woodr.	**DV**	**x79,95**
Gunship 2000	DA	34,95
Heretic	DA	i.V.
Hokum KA - 50	DV	x74,95
Hugo	**DV**	**x69,95**
Indiana Jones 4	DV	47,95
Inferno	DV	87,95
Intern. Tennis Open	DV	54,95
Jungle Strike	EV	x67,95
Kingd.of Germany	DV	69,95
Klik & Play	**DV**	**84,95**
Lemminge 3/World of - Lemminge	DA	59,95
Lion King/König.....	**DA**	**59,95**
Lode Runner	DV	67,95
Lolly Pop	DA	74,95
Lord of Realms	DV	69,95
Lothar Mathäus 2	DV	69,95
Mad News	DV	74,95
Mad News-Extrablatt	DV	x39,95
Master of Magic	**DV**	**89,95**
Menzoberranzan	DA	x79,95
Micromaschines	DA	49,95
Monkey Island 2	DV	39,95
Mortal Combat 2	DV	x54,95
NASCAR Racing	DA	74,95
Navy Striker		i.V.
Oldtimer	DV	79,95
Otto Reh -Soccer	DV	x69,95
Pinball Fantasies	DA	59,95
Pinball Illusions	DA	i.V
Pirates Gold	**DV**	**34,95**
Pizza Connetion	DV	79,95
Powerdrive	DA	54,95
Quarantine	DV	79,95
Quest for Glory 4	DV	x79,95
RAN Trainer	DV	79,95
Ravenlooft	DV	79,95
Retribution	DA	69,95
Rise of the - Robots / SVGA	DV	77,95
Rüsselsheim	DV	64,95
Sensible Golf	DA	x69,95

PC 3,5 " PC-CDRom

Sensible Golf	DA	x69,95
Shanghai 2	**DV**	**69,95**
Sim City 2000	DV	79,95
Sim City 2000 Data	DV	34,95
Sim Farm	DV	79,95
Simon t. Sorcerer	DV	79,95
Simon t. Sorcerer 2	DV	x79,95
Space Simulator	DV	129,95
Star Crusader	DV	79,95
Star Trek 2	DV	79,95
Star Wars - Bildschirmschoner	**DV**	**54,95**
System Shock	DV	74,95
Theme Park	DV	74,95
Tie Fighter	DV	89,95
Tie Fighter Data	DV	x37,95
Transport Tycoon	DV	89,95
Transp.Tycoon Data	**DV**	**44,95**
Ultima 7	**DV**	**34,95**
Warcraft	**DA**	**79,95**
Wings of Glory	DV	x69,95
Woodruff/Gobl. 4	**DV**	**x79,95**
X-COM Terror....	**??**	**x89,95**
X - Wing Compilation in voll deutsch mit allen Missionsdisketten	DV	69,95
X-Wing Upgrade	DV	49,95
B - Wing	DV	39,95

Dark Forces – CD - ROM, Deutsche - Sprachausgabe, Vorbestellungen empfholen !!! – **89,95**

PC-CDRom

11th Hour	DA	x109,95
Aces of the Deep	**DV**	**79,95**
Aegis Guardian of - the Fleet	DV	87,95
Al Quadim	DV	67,95
Alien Logic	EV	x69,95
Alone i. t. Dark 1	**DV**	**39,95**
Alone i. t. Dark 1 + 2	**DV**	**59,95**
Alone i. t. Dark 3	DV	84,95
Amored Fist	**DV**	**79,95**
Anstoss und Anstoss - World Cup zusamme	DV	79,95
Battle Isle 2	DV	79,95
Battle isle 2 Data	DV	47,95
Bioforge	DV	x89,95
Burning Steel 2	DV	79,95
Colonization	DV	89,95
Comanche incl. Data 1 + 2 und 10 Bonusmissionen	**DV**	**59,95**
Comander Blood	DA	74,95
Creature Shock	**DV**	**89,95**
Cyber War	DV	99,95
Cyberia	DV	x89,95
Cyclemania	DA	74,95
Dark Forces	**DV**	**89,95**
Das Amt	**DV**	**x84,95**
Das schw. Auge 2	DV	79,95
Dawn Patrol	DV	84,95
Death Gate	EV	i.V
Decent	**DA**	**87,95**
Der Panzergeneral	**DA**	**69,95**
Desert Strike	EV	59,95
Die Höhlenwelt Saga	DV	87,95
Die Saga v.Nictom	DV	49,95
Discworld	**DV**	**x87,95**

Dogfight	DA	34,95
DXXMI+2 Utilities	EV	39,95
Dragon Lore	**DV**	**69,95**
Dreamweb	DV	74,95
Dune 2	**DV**	**39,95**
Dungeonmaster 2	**DV**	**x87,95**
Earth Siege	DV	87,95
Ecstatica	DA	87,95
Erben der Erde	DV	79,95
Eye of Beholder 1 - 3	DV	87,95
F 117 A-Nighthawk	DA	34,95
F 15 Strike Eagle 3	DA	34,95
Falcon Gold	DA	89,95
FIFA Soccer	**DV**	**67,95**
Form.OneGrandPrix	DA	34,95
Full Throttle		i.V
Goblins 4/Woodr	DV	i.V
Gunship 2000	DA	34,95
Hell	**DV**	**87,95**
Hugo	**DV**	**x69,95**
Inferno	DV	94,95
Intern. Tennis Open	DV	79,95
Iron Assault	DA	x89,95
Jungle Strike	EV	x74,95
Kings Quest 7	**DV**	**87,95**
Klik & Play	**DV**	**84,95**
Last Dynasty	DV	i.V
Little Big Adventure	**DV**	**89,95**
Lode Runner	DV	79,95
Lolly Pop	DA	67,95
Lord o. Midnight	DV	x79,95
Lost Eden	DV	x89,95
Lukas Classic Adv	DV	99,95
Lukas Flight Classics	DA	79,95
Magic Carpet	**DV**	**89,95**
Master of Magic	**DA**	**89,95**
Menzobertanzan	DV	x79,95
Might & Magic 3 - 5	DV	87,95
NASCAR Racing	**DA**	**79,95**
Navy Striker		i.V
NHL Hockey 95	DA	79,95
Noctropolis	DA	x89,95
Novastorm	**DV**	**79,95**
Oldtimer	DV	84,95
Ouest for Glory 4	DA	x84,95
PGA Golf 486	DA	89,95
Pinball Wizard	DA	x69,95
Pirates Gold	**DV**	**34,95**
Powerdrive	DA	54,95
Quarantine	DV	79,95
RAN Trainer	DV	87,95
Ravenlooft	DV	69,95
Rebel Assult	DV	79,95
Renegade	DA	x77,95
Retribution	DA	69,95
Rise o. the Robots	DV	84,95
Robins. Requiem	**DV**	**69,95**
Sam & Max	DV	89,95
Sim City 2000	DV	84,95
Simon the Sorcerer	DV	79,95
Simon the Sorcerer 2	DV	i.V
Star Crusader	DV	89,95
Star Trek 1	DV	69,95
Star Trek the - Next Generation	DV	i.V

Der Panzergeneral – CD-ROM, PC 3,5", deutsche Anleitung – **69,95**

PC-CDRom

Stonekeep	DA	x87,95
Strike Comander und Privateer Incl. aller Zusatzmissionen und Speech-Packs	**DA**	**84,95**
Subwar 2050 u Data	DV	89,95
Superkarts	DA	99,95
Syndicate u. Data	DV	89,95
System Shock	**DV**	**79,95**
T F X	DV	84,95
Theme Park	**DV**	**74,95**
Tie Fighter	DA	x79,95
Transport Tycoon	**DV**	**89,95**
Under a Killing Moon	DV	99,95
US Navy Fighter	**DV**	**89,95**
Vollgas		i.V.
Warcraft	**DA**	**79,95**
Whacky Wheels	DA	54,95
Wild Blue Yonder	DA	69,95
Wing Armada	DA	79,95
Wing Comander Teil 1 und Teil 2 inclusive aller Missionen und Speech Packs	DA	67,95
Wing Comander 3	**DV**	**99,95**
Wings of Glory	**DV**	**69,95**
World Cup Golf	DV	79,95
X-COM Terror from - the Deep	**??**	**x89,95**
X - Wing zuzügl. sechs brandneuen Missionen, 3D Grafiken, Sprachausgabe und verbessertem Sound plus aller Erweiterungen	DA	59,95

Bertelsmann Lexika's auf CD

Universal Lexikon	DV	79,95
Lexikon Geschichte	DV	119,95
Lexikon Wirtschaft	DV	119,95
Tier Lexikon	DV	119,95
Die Bibel	DV	109,95

Preisreduzierung !

Gravis Joystick - analog PRO	**59,95**
Gravis Game Pad	**39,95**
Phoenix Joystick - Flight & Wappon Contoll System	**199,95**
Original Creativ Soundkarten :	
Soundblaster 16 Stereo Value - Edition ohne MPU 401	**189,95**
Soundblaster 16 Multi CD - mit MPU 401	**249,95**
Soundblaster 16 Multi CD - mit MPU 401 und ASP	**299,95**
Soundblaster 16 SCSI - 2 mit MPU 401	**299,95**
Soundblaster 16 SCSI - 2 mit MPU 401 und ASP	**349,95**

Versandkosten pro Paket :
Vorkasse (Scheck) 6,90 DM Porto
Nachnahme 9,90 DM Porto
zuzügl.3,- DM Zahlkartengebühr
Ab 250,- DM liefern wir Portofrei
Preise sind inclusive Mwst
Keine Händlerrabatte

Abkürzungen
DV = Spiel und Anleitung deutsch
DA = Anleitung deutsch
EV = Spiel und Anleitung englisch
i.V = Spiel in Vorbereitung
X = Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt

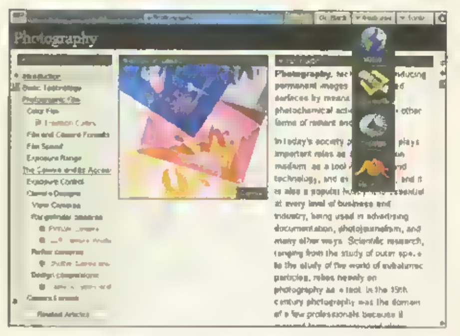
Preisliste kostenlos anfordern !!!!
Für bestellte und dann annahmeverweigerte Ware berechnen wir 15,- DM pauschal !!!!



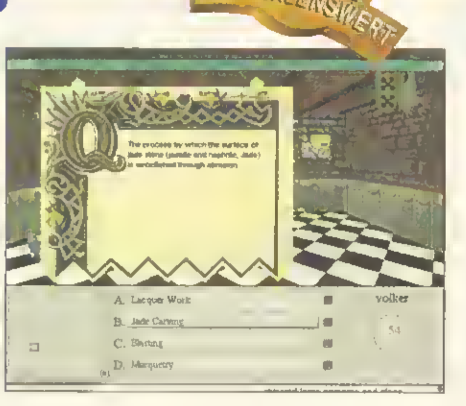
Info-Power

Microsoft Encarta 95

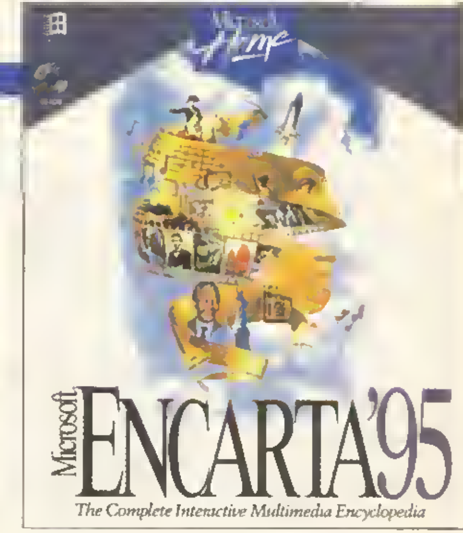
Es gibt zur Zeit zwei gute Gründe, sich ein CD-ROM zu kaufen. Entweder man will seine Spielprogramme laden oder mit Microsofts "Encarta 95" sein Informationsbedürfnis stillen. Die neueste Version der Ausnahme-Datenbank ist der Super-VGA-Himmel auf Erden für jeden Informationsfreak. Auf der CD finden sich sage und schreibe 26000 Artikel zu allen zeitrelevanten Themen. Über 8000 Fotos, Illustrationen, Animationen, Videos und Karten sorgen für den optischen Überbau, ein im Gegensatz zur letzten Version völlig überarbeitetes Menüsystem für den pflegeleichten Zugriff auf alles Wissenswerte. Hat man den Inhalt der Enzyklopädie auswendig gelernt, darf man sich an einem eingebauten Quizspiel versuchen, in dem der Wissensstand nach Themengebieten sortiert abgefragt wird. Hat man die jeweils richtige Antwort aus einem "Multiple-Choice"-Menü gewählt, darf man einen Raum weitermarschieren und kommt so dem rettenden Ausgang näher.



Die ganze Welt auf einen Blick: Die CD-ROM macht's möglich



Zwangsläufig ist die Datenbank etwas amerikalastig geraten. So trifft man etwa auf die Reden der US-Präsidenten, lauscht Interviews mit Einwanderern oder folgt den geographischen Spuren der Indianer. Für Spielkinder wird ein "Fractal"-Generator geboten, in einem Musikquiz errät man exotische Instrumente und testet sein Wissen in einem Ernährungsberater. Leuten, die ein gutes Schulenglisch sprechen und verstehen, können wir "Encarta 95" vorbehaltlos empfehlen.

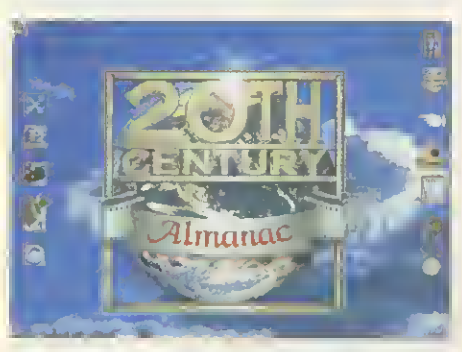


Name:	Microsolt Encarta '95
Hersteller:	Microsoft
Hardware:	386erSX, 4 MByte RAM, CD-ROM, Soundblaster, S-VGA
Zirka-Preis:	200 Mark

Mindscape

20th Century Video Almanac

Viele Verlage stellen sich mittlerweile darauf ein, Ihre Publikationen zweigleisig zu veröffentlichen: Zum einen landen sie immer noch als Bücher in den entsprechenden Läden. Zum anderen nutzen sie mittlerweile die Möglichkeiten, die die elektronischen Medien bieten. War man also früher auf das Bild als Illustration beschränkt, kann man jetzt ganze Filme betrachten, vorausgesetzt der Speicherplatz auf der CD-ROM läßt das zu. Erstaunlicherweise läßt sich gerade bei solchen Gigabyte-Monstern ein Phänomen feststellen, daß man mit Aufkommen der Festplatte fast schon für überkommen hielt: das ständige manuelle Nachladen von externen Speichermedien, in diesem Fall die allseits bekannten Silberlinge.

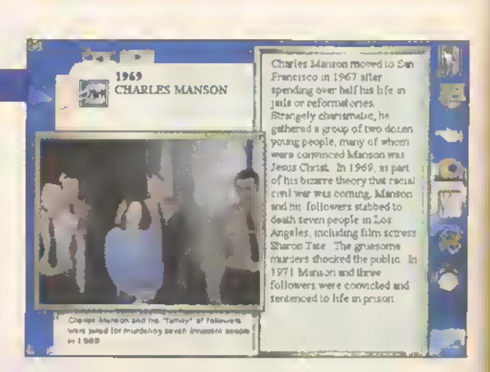


The 20th Century Video Almanac: Unser Jahrhundert auf einen Blick

Mindscape hat sich in diesem Zusammenhang aber Gott sei Dank beschieden und nur soviel Material für ihren Almanach genutzt, wie auch effektiv auf einer CD-ROM Platz hat. Trotz allem repräsentiert der *20th Century Video Almanac* einen recht gut durchmischten Querschnitt kultureller und geschichtlicher Ereignisse unseres Jahrhunderts (so langsam darf man ja ein Resüme ziehen).

Möglichkeiten, unser Jahrhundert aufzurollen, gibt es viele. Da könnt Ihr zunächst einmal jedes Datum einzeln ansteuern und schauen, was sich zum Beispiel am eigenen Geburtstag weltweit so alles getan hat. Man kann sich aber auch an einer Art Zeitlineal entlanghangeln und mit der entsprechenden Musikuntermalung zum Beispiel die Ereignisse des Jahres 1913 betrachten.

Interessant ist vor allen Dingen der sogenannte Hypertext. Mit dieser Funktion sucht Ihr nach Querverweisen zu einem bestimmten Thema. Wollt Ihr also zum Beispiel alles über Nelson Mandela haben, so klickt Ihr im Text auf den entsprechenden Begriff und Ihr bekommt eine Liste aller Eintragungen, in denen dieses Land eine Rolle spielt. Mit ernsthaften Nachschlagewerken werden Produkte dieser Art in absehbarer Zeit nicht konkurrieren können. Als universalbildender Zeitvertreib macht der *20th Century Video Almanac* aber dennoch Spaß. *ps*



Swinging Sixties: Charles Manson und der Mord an Sharon Tate

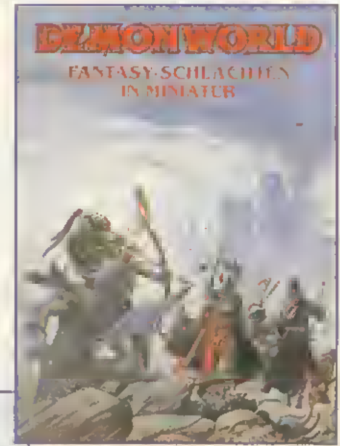
Name:	20th Century Video Almanac
Hersteller:	Mindscape
Hardware:	486er SX 25, 4 MByte RAM, 6 MByte Festplatte, SVGA, Windows, CD-ROM
Zirka-Preis:	120 Mark





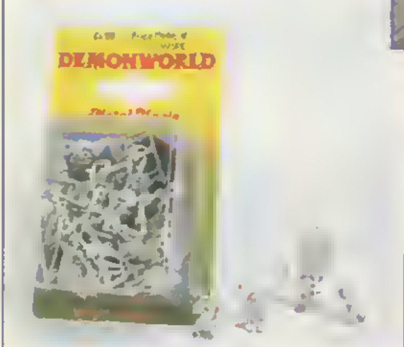
The Star Wars Portfolio

Das Richtige tür den herzhatten Sammler von begehrten Krieg der Sterne-Items: 20 erlesene Star Wars-Zeichnungen und Malereien aut Hochglanzkarton von Star-Zeichner Ralph McQuarrie. Preis: 29,B0



Demon World

Demon World: Das Spiel. Vor allem Strategen und Taktiker werden an dieser Perle ihre Freude haben. 140seitiges Regelwerk mit Tips zum Bemalen von Zinntiguren (siehe unten). 351 Marker tür Betehle und verschiedene Spielsituationen. Alles kompleff in Deutsch. Preis: 65,–



Demon World: Metal Magic

Zum Spielen, Bemalen und Sammeln: original Demon-World-Zinntiguren. Die Drcs: Leichte Bogenschützen, leichte Schwertträger und die Garde. Trolle oder Zwergentresser.
Empire: Adliges Fußvolk, Berserker, Drdenskrieger und Kaiserliche Arquebusiere.
Mit Kunstottständer tür jeweils drei Figuren im Hexteldtormat.
Auch jeweils als Komplettset erhältlich. Preis: 19.90 (je Einzelpack); 99,00 (Komplettset Drks); 105,– (Komplettset Empire)

Versandbedingungen

Bevor Ihr zur Bestellkarte greift, solltet Ihr Euch unsere Versandbedingungen durchlesen, um eventuelle Mißverständnisse zu vermeiden. Bestellungen erfolgen nur schriftlich über die Bestellkarte oder per Brief.

Bei jeder Bestellung ist Euer Geburtsdatum und Eure Unterschrift unbedingt erforderlich. Minderjährige müssen außerdem einen Erziehungsberechtigten mit unterschreiben tassent Ohne die Unterschrift auf der Bestellung können wir nicht austiefern.

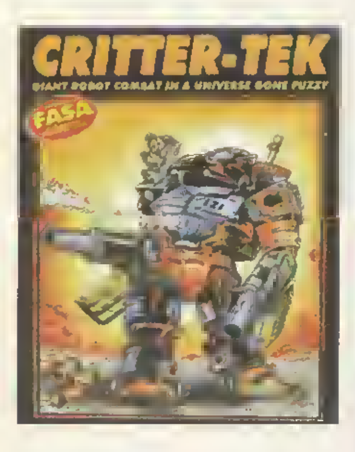
Alle Preise verstehen sich inklusive der gesetzlichen Mehrwertsteuer von 15 Prozent. Im **Inland** erfolgt der Versand per Post. Und zwar ausschließlich per Nachnahme (Kaufpreis zzgl. 8,– DM Versandkostenpauschale). Ab einem Warenwert von 250,– DM liefern wir versandkostenfrei. Mindestbestellmenge beträgt 50,– Mark. Im **europäischen Ausland** erfolgt der Versand per Post und nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM Versandkostenpauschale.

Mit Erscheinen dieser Artikelliste verlieren alle vorhergehenden ihre Gültigkeit. Angebot nur, solange Vorrat reicht. Da wir einige unserer begehrten Artikel direkt aus den USA und Übersee besorgen, kann es zu längeren Lieterfristen kommen, bitte habt dafür Verständnis.

Wer nicht die Bestellkarte verwendet, sondern per Briet bestellen möchte, schickt seine *Order* bitte an:

Fantasy Productions
POWER SHOP
Versandabteilung
Postfach 1416
40674 Erkrath

Wenn Ihr Fragen oder Anregungen zum Shop loswerden wollt, könnt Ihr Euch an unsere Hotline wenden. Die *POWER SHOP*-Hotline ist jeden Montag von 14 bis 17 Uhr unter der Nummer 0211/9243200 zu erreichen! Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum von Fantasy Productions GmbH. Gerichtsstand und Erfüllungsort ist Düsseldorf.



Critter-Tek

Euch ist Battle-Tech zu ernst? Euch tehlt der Humor in "klassischen" Spielen? Kein Problem: Die Antwort bietet Critter-Tek. Critter-Tek ist so eine Art Mischung aus Battle-Tech, Per Anhalter durch die Galaxis, der Muppetshow und Bucky'o'Hare. Preis: 37,50

Sternenzerstörer

Der Alptraum von Han Solo als Modellbausatz: Ein imperialer Sternenzerstörer aus Kunststott zum Zusammenkleben und Bemalen. Das Modell ist ca. 30 cm lang. Preis: 49,90





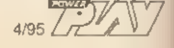
Der Zorn der Clanlords

Das ideale Einsteigerspiel: Farbiger Kartonspielplan, 32 Kunstottiguren und eintaches Regelwerk. Komplett in Deutsch. Eine willkommene Abwechslung zu "herkömmlichen" Brettspielen. Preis: 59,90



Snowspeeder

Der Flitzer, mit dem Luke Skywalker imperiale AT-ATs aut dem Eisplaneten Hoth angritt. Kunststoffbausatz mit englischer Bauanleitung. Preis: 38,00





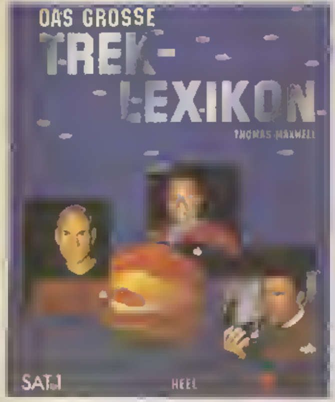
Renegade Legion: Interceptor

Das Original: Fasa-Brettspiel aus dem Renegade Legion-Universum komplett in Deutsch. Inklusive Zubehör: Würfel, Pappspielsteine zum Zusammenfalten, farbige Karten und Spielbögen. Preis: 62,50



Battletech Luxusversion

Komplett in Deutsch und mit 14 verschiedenen Plastikminiaturen bekannter Mechs, gehört dieses Spiel zum Standardrepertoire eines jeden Mechkriegers. Preis: 69,–



Das große Trek-Lexikon

Bekannt aus der Sat-1-Werbung. Ins Deutsche übersetzt und recht umfangreich – ca. 150 Seiten. Wer was mit T'Pau, Jo'Brel, Tantalusfeld und Cleponji anlangen kann, braucht dieses Buch allerdings nicht – Alle anderen hingegen doch. Preis: 24,80



Die Technik der Enterprise

Nachbauen läßt sich die 1701-D mit Hilfe dieses Fachbuches sicherlich nicht, wer aber in die Verlegenheit kommt, einem Außenstehenden zu erklären, was Emitterphalanxen sind oder die Funktionsweise des Holodecks beschreiben muß, findet hier schnellen Rat. Preis: 39,80



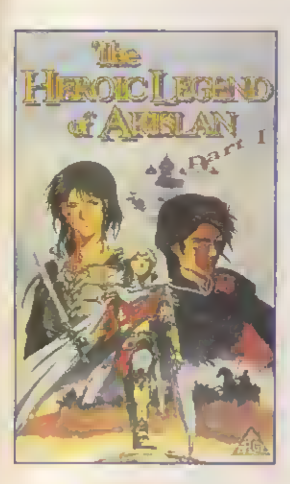
Indiana Jones RPG

Wer nicht mehr warten kann, bis Harrison Ford aus dem Ruhestand zurückkommt, spielt derweil die eigenen Abenteuer des Actionarchäologen Indiana Jones. Neben einem umfangreichen Regelwerk und Kartensätzen schlummern die passenden Würfel in der Spieleschachtel. Komplett in Englisch. Preis: 75,–



Aventurien: Das Lexikon

Wissen ist Macht. Wer im Lande Aventurien und bei "Das schwarze Auge"-Spielesessions mehr wissen will als die anderen, kommt um das große Aventurien-Lexikon nicht herum. Von A wie A'Layis Hiphom bis Z wie Zzzt beantwortet dieser Wälzer wohl jede Frage. Komplett in Deutsch. Preis 89,–



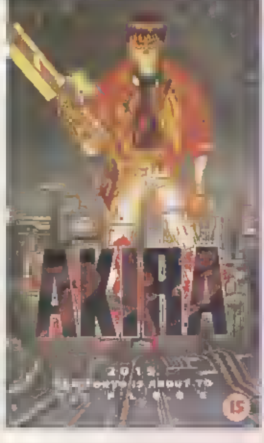
Legend of Arislan: Teil 1

Furioser Fantasy-Manga der Extraklasse: Begleitet Prinz Arislan auf der Flucht vor seinen Verfolgern. Trefft neue Freunde und Kämpen. Rasante Action, gute Zeichenqualität und eine tolle Story. Englisch synchronisiert. Preis: 34,95



Legend of Arislan: Teil 2

Die Geschichte um den Prinzen Arislan und seinen Kampf um den Thron nimmt eine überraschende Wendung. Ist Arislan nicht der einzige Erbe? Mehr darüber im zweiten Teil dieser Fantasyserie. Englisch synchronisiert. Preis: 34,95



Akira

DER Manga schlechthin: Dieser japanische Kultfilm löste nicht nur hierzulande die Mangawelle aus. Vor allem technisch kann dieses (Meister)-Werk voll überzeugen. Kurzum: Wer Akria nicht kennt, hat einen echten Trend verpennt. Englisch, ab 15 Jahre. Preis: 39,95



Gundam Rose

Für die Sammlung: Noch ein Gundam-Roboter zum basteln. Farbige Plastikteile und Abziehbildchen. Maßstab 1:144, Hersteller Bandai. Preis: 24,80



V-Gundam 9

Plastikbausatz der berühmten Gundam-Roboter. Maßstab 1:144 von Bandai. Komplett farbige Bauteile – muß also nicht mehr bemalt werden (kann aber). Preis: 34,80

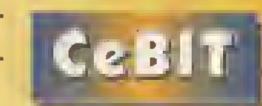
5/95



5/95

erscheint am 12. April

Der Frühling naht mit riesigen Schritten und somit steht die alljährliche CeBIT vor der Tür. Ob neue Grafik-Power oder die perfektesten Soundkarten: Wir machen uns für Euch auf die Reise in die norddeutsche Tiefebene und berichten von den Hardware-Höhepunkten der hannoverschen Computer-Show.



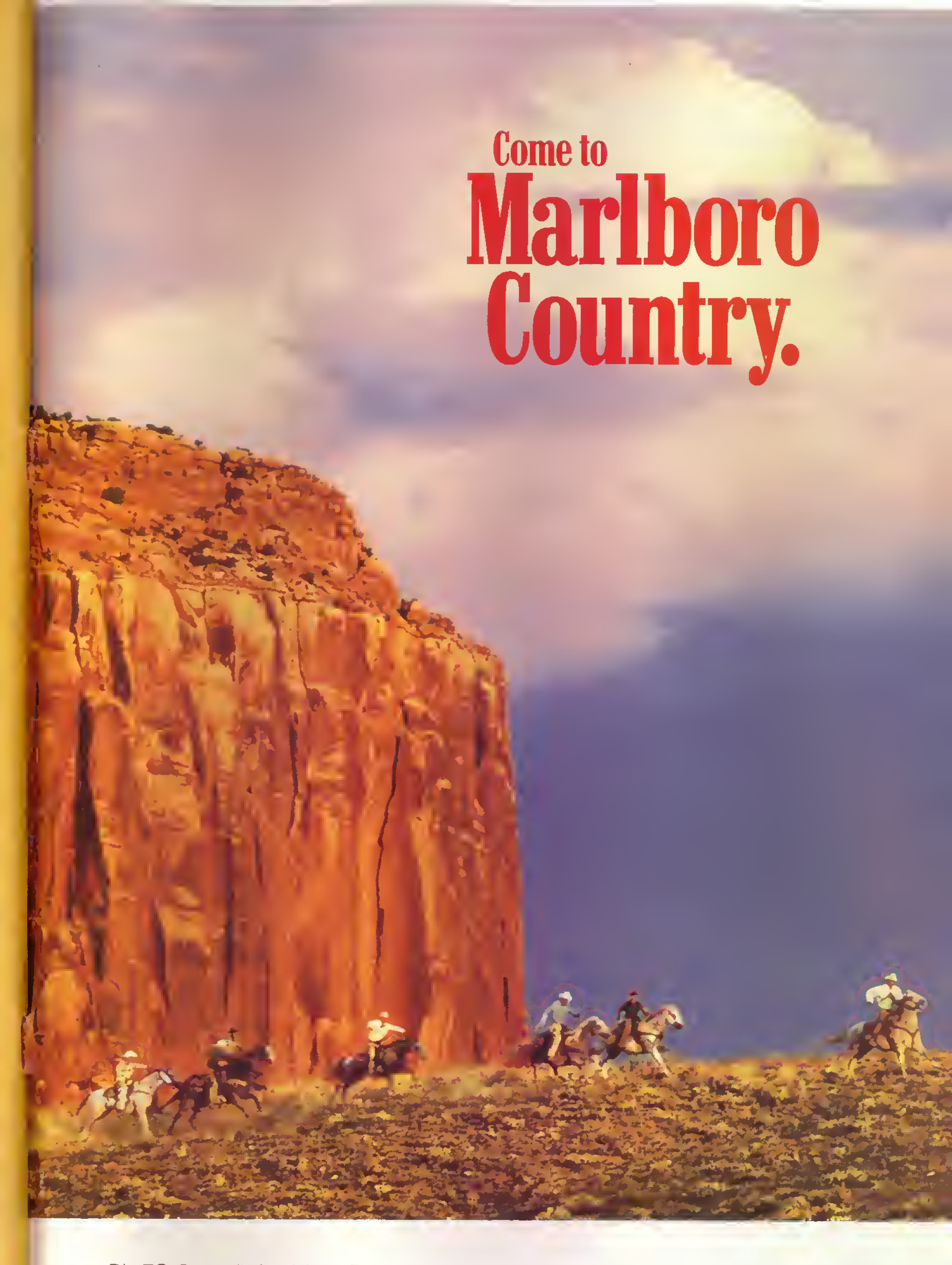
Eine Begegnung der besonderen Art wird es mit Eric Matthews von den Bitmap-Brothers und seinem neuen Spiel "Z" geben. Im Gegensatz zum Chaos-Engine-Erfolg wird man sich hier wohl mehr um die strategische Variante der PC-Spiele kümmern. In einem dicken Feature inklusive Interview werden wir über Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft der britannischen Bitmap-Brothers berichten.



Mit *Dark Forces* auf der Warteliste der Spieletests haben wir eine Rückschau gehalten und stellen Euch in einem besonderen Schwerpunkt die manchmal leidvolle Geschichte der 3D-Scroller vor. Von Ultima Underworld 1 bis zu LucasArts Action-Ballerspiel präsentieren wir alle Programme, so weit sie nicht indiziert wurden.

3D-Scroller

Apropos *Dark Forces*: Dieses Mal werden wir Euch nicht versprechen, dieses Spiel und einige andere Aspiranten, die in der letzten Vorschau angekündigt waren, im Testteil zu präsentieren. Denn so wie es scheint, ist das Frühjahr auch die Zeit, in der man gerne mal länger angekündigte Release-Termine platzen läßt.


Come to
Marlboro
Country.